UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

PROVATI!

BALDUR'S GATE II
SHADOWS OF AMN
PREMIERE LEAGUE
STARS 2001
AIRFIX DOGFIGHTER
BLAIR WITCH VOL 1
[illegible]
RED ALERT II
A SANGUE FREDDO
STAR TREK
NEW WORLDS
FOOTBALL
MANAGER 2001
DEEP FIGHTER
HOMEWORLD
CATACLYSM
V-RALLY 2
THANDOR
THE SIMS
VIVERE
ALLA
GRANDE

ESCLUSIVA!

FIFA 2001

TORNA IL MIGLIOR SIMULATORE DI CALCIO
PER IL NOSTRO COMPUTER!

PROVATO!

BALDUR'S GATE II

NUOVE E FANTASTICHE
AVVENTURE NEI
"REAMI DIMENTICATI"!

RISOLTI!

INDIANA JONES
E LA MACCHINA
INFERNALE
(seconda parte)
DEUS EX
(prima parte)
LOUVRE

00011>
9 771125 601007
future MEDIA ITALY

SOMMARIO

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN

76 Per i Giochi di Ruolo su computer è un momento d'oro. Tanti nuovi titoli e tutti di ottima qualità, ma c'è chi si eleva dalla massa e si impone come standard da seguire. Scopriamo perchè *Baldur's Gate 2* supera l'originale e diventa uno dei migliori GdR mai apparsi sui nostri monitor!

GIOCO COMPLETO

Sette sfere concentriche intorno a un nucleo centrale! Ecco l'ambientazione per l'originale e intrigante Gioco di Ruolo che troviamo questo mese in regalo con GMC!

COUNTER STRIKE

42 Che cos'è un MOD? Davvero è possibile trasformare un gioco esistente in qualcosa di completamente diverso? E se sì, come? Andiamo a leggere lo speciale su *Counter Strike* per trovare queste e altre risposte sull'incredibile mondo delle "personalizzazioni".

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 44
Novembre 2000

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

Airfix Dogfighter – pag. 84

FIFA 2001 – pag. 72

Red Alert 2 – pag. 80

The Sims: Vivere alla Grande – pag. 94

DIRETTORE EDITORIALE
DIRETTORE RESPONSABILE Claudio
PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it
EDITOR
Paolo "Vecchioni" Paglianti
Ppaglianti@futuremediaitaly.it
DEPUTY EDITOR
Mike "Traffic Jam" Ortolani
SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Emerald Mine" Eraldi
CORPO REDAZIONALE
Paolo "Americano" Dente, Massimiliano "B-17" Rovati, Claudio "Azionista Nintendo" Tradardi, Francesco "Corso di Inglese" Alinovi, Stefano "Siviglia" Merlini, Antonio Loglisci, Alessandro "ISSPRO" Polli, Sluij "Gattino" Primoz, Luca Spinelli, Alessandro Galli, Alessandro Trevisan
IMPAGINAZIONE
Davide "Beta Tester" Candiani
AREA CD
Barbasso, Roberto Guidi
FOTOGRAFO
Maurizio "Litigarello" Brera
COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile
HANNO COLLABORATO
Marcello "Sarà quel che sarà" Cirillo, Simone "4 Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "MP3" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio Paglianti, Yuri "Cappellino" Abietti, Luca "Top 100" Chichiole, Federico Peyrani, Gabriele "D&M" Stecchi, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "AD&D" Stanchi, Greg "Ahi ahi" Verrando, Giovanni Romano
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
MANAGING DIRECTOR Claudio
CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri
COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Francesca Brendi
PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini
Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese
FOTOLITO Yellow & Red, Milano
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine,

Accertamento ADS il 9-12-1998

IL GRANDE VIDEOGIOCO

Pur non sprizzando gioia da tutti i pori all'idea di unirsi al coro di copertura stampa che è stata fornita al programma coprodotto da Mediaset, anche Giochi per Il Mio Computer non è riuscita a rimanere immune all'imponente macchina multimediale messa in campo per il "Grande Fratello".

Non vogliamo, però, in questa sede discutere dei muscoli di quel concorrente piuttosto che dell'antipatia di quell'altra ma, più appropriatamente, cercare di riflettere sull'impressionante somiglianza di questo programma con un videogioco che, su queste pagine, ha tenuto banco diversi mesi or sono. I più attenti avranno già compreso dove vogliamo andare a parare. *The Sims*, il simulatore di vita quotidiana pubblicato da Electronic Arts e protagonista della copertina di GMC del mese di marzo, potrebbe essere rivisitato in chiave "Grande Fratello" con sorprendente facilità. Noi stessi, in redazione, abbiamo provato più volte a eliminare le possibilità di contatto con l'esterno dei protagonisti del videogioco, per verificare quali potessero essere le loro reazioni. I risultati, il più delle volte, sono stati ben più divertenti di quelli che si possono seguire in televisione durante il programma del momento. Cosa questo possa significare, lasciamo ai nostri lettori l'arduo compito di stabilirlo. Noi siamo stati colpiti da una realtà che, in questo caso, insegue il videogioco, ribaltando tutto quello a cui, finora, ci aveva abituati il divertimento elettronico.

Del resto, fino a qualche anno fa, sarebbe stato impensabile che venissero realizzati film ispirati ai videogiochi, accadeva sempre il contrario. Oggi le cose sono cambiate decisamente, con i film di *Tomb Raider* e *Final Fantasy* in avanzata fase di realizzazione. Accettiamo scommesse sul prossimo programma televisivo che imiterà le situazioni proposte in un gioco per computer.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saidini
gorman@futuremediaitaly.it

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO DEATHTRAP DUNGEON IN REGALO

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

Le "serie" sono sempre negative? Non lo diremmo di tutte - per esempio, *Gabriel Knight* migliora ogni volta.

UN NUOVO DIBATTITO

Carissima redazione GMC,
Sono un vostro accanito lettore sin dai primi numeri e, nel ben curato spazio dedicato alla posta, ho visto molti dibattiti: dagli hacker alle (ormai consuete) contestazioni sulla classifica giochi che GMC propone annualmente ad agosto.
Ma non mi sembra mai di aver letto un dibattito sulla faccenda delle "serie" nei videogiochi: ormai i giochi su PC non arrivano neanche sul mercato che gli sviluppatori già stanno creando il suo successore. Partendo da *Tomb Raider*, arrivato al suo quarto episodio, passando per *Gabriel Knight* (terza serie), arrivando a *Monkey Island* (giunto alla quarta uscita) vediamo che i giochi assumono una fisionomia, sotto il profilo grafico e di giocabilità, sempre più autorevole. Ma quando mi trovo di fronte alla quarta, straziante, serie di *Tomb Raider* (non lo cito perché non mi piace - è uno dei miei giochi preferiti, anzi era!), tutto ha un sapore già gustato, tutto sembra ripetersi e ricalcare le orme dell'ormai lontana uscita del suo primo episodio. Lo stesso vale per *Monkey Island*: cambia scenario, cambiano obiettivi, ma non mi sono mai divertito come quando, nel lontano 94, giocai con il primo episodio.
Lo stesso vale per il famigerato simulatore di calcio *FIFA*: cambiano le magliette, i parametri dei giocatori, ma la grafica e la giocabilità rimangono pressoché identici (vedi *FIFA 2000* o *Euro 2000*).
Per me sarebbe meglio se una casa sviluppatrice producesse due avventure distinte e separate, dando sempre quel sapore di nuovo, che due titoli della stessa serie, il che può diventare noioso.
Ho 16 anni e ormai gioco da 6 anni, so quanto basta come usare la macchina (o il computer, come preferite), e ho una buona cultura dei videogiochi, altrimenti non sarei giunto a tali conclusioni.
Allora mi chiedo e chiedo a tutti i vostri lettori (anche a te Nemesis, anzi soprattutto a te): è meglio una serie di un titolo o titoli sempre nuovi ed originali?
Grazie per il tempo e lo spazio (sempre se verrà pubblicata!) da te concessomi.

Peppe (rggr@libero.it)

Peppe, il tuo ragionamento è certamente condivisibile, però non credo di essere completamente d'accordo. Per esempio, io amo i libri stile "collana" - il Mondo a Disco di Terry Pratchett, il Belgariad e le altre serie di David Eddings e via dicendo (mi piace la letteratura fantasy, se non si era capito). Li amo perché imparo a conoscere i personaggi, li vedo crescere con il passare del tempo, rido alle battute ricorrenti eccetera. Quindi, non sono sfavorevole ai seguiti in assoluto - tuttavia, hai perfettamente ragione quando dici che i seguiti sono troppo spesso un sistema per mascherare la mancanza

IN BREVE

**Cara Nemesis,
Avrei necessità di sapere l'indirizzo email della SSI per un'idea di un gioco.
Un grazie anticipatamente da Simone.
dragom@iol.it**

Caro Simone non saprei indicarti l'indirizzo di un responsabile alla SSI l'unica cosa che mi viene in mente è provare a scrivere un messaggio nei forum del sito ufficiale (http //www ssionline com) e vedere se qualcuno ti può dare informazioni

**Gentilissima Nemesis,
A me piacciono i videogiochi in cui c'è un cavaliere che salva la principessa (che romanticone...). Ho giocato a *Revenant* e, giunto al termine della missione, scopro che la bella Andria che ho appena salvato muore prima ancora che la baci!
Che delusione!
Siete in gambissima
Ciao
Siegfried**

Ce ne fossero di più di ragazzi romantici come te

**Salve! sono Michele Bruno e volevo sapere perché non pubblicate mai qualcosa su *Half-life* o sul *2* anzi, soprattutto sul *2*.
Grazie!**

Michele, pubblichiamo quando c'è qualcosa di nuovo da dire, e di *Half-Life 2* non abbiamo ancora niente da dire (siamo troppo impegnati a cercare di capire qualcosa di *Team Fortress 2*)

**È vero che il magnifico *Jane's Fleet Command* costa solo £25.900?
Se si dove posso trovarlo?
P.S.: MI CHIAMO LUCA E VOGLIO SALUTARE TUTTI QUELLI CHE MI CONOSCONO COMPRESO MATTEO UN VOSTRO ACCANITO LETTORE.
me-la@libero.it**

Okay Luca, non serve gridare! Facciamo ciao a Matteo - e ti dico anche che, effettivamente, la CTO vende *Jane's Fleet*

di inventiva. In quest ultimo caso, il risultato è quasi sempre solo una rimasticatura di quello che si è già visto e sentito. Insomma, non ti so dire se sia meglio una serie di giochi o giochi sempre nuovi eccetera. Però so dire che è meglio quando c'è un po' di fantasia e inventiva.

MISTERO

Cara Nemesis

Solo una domanda: PERCHÉ HAI SCELTO IL NOME Nemesis? Fino a poche settimane non sapevo della tua esistenza (di quella della rivista invece sì). Da quando ho visto il tuo nickname mi sono posto questa domanda: "Sarà mica Nemesis di *Need for Speed 2*?"

Nel caso non fossi stato chiaro: "Hai scelto il nickname Nemesis in qualche modo ispirata dal nome di una delle intelligenze artificiali di NFS2?" Nel caso la risposta sia no, potrei sapere perché hai scelto di chiamarti "Vendetta" (la traduzione di Nemesis dal latino e dall'inglese)?

Risolvi questo mio cruccio!

Devil

Ti ringrazio comunque, CIAO

Devil, tra le tante possibili ragioni per cui mi chiamo Nemesis, *ti assicuro* che non c'è nessuna delle due che menzioni: la mia abilità alla guida (virtuale o reale) è pari solo alla mia passione per il calcio (e chi legge queste pagine da un po' sa cosa intendo). E poi, di chi mi dovrei vendicare?

UNA CARRIERA NEI VIDEOGIOCHI

Cara Nemesis, sono uno degli adoratori di GMC, mi chiamo Giorgio e ho 17 anni. Ti ho scritto perché volevo un consiglio da te riguardo al mio futuro! Il mio sogno, infatti, è sempre stato quello di fare il recensore di videogiochi! Pensa fin da quando giocavo ai giochi di ruolo (i miei giochi preferiti) dopo averne finito uno elaboravo una guida che poi vendevo ai miei amici (eheheh).

Tornando a prima, volevo chiederti se procedo bene studiando al liceo classico, o devo cambiare scuola? E poi volevo chiederti a chi mi devo riferire per intraprendere questa carriera! Ti prego rispondi ai miei quesiti Nemesis! Te ne sarò grato per sempre!

La mia e-mail è rebeldia@tiscalinet.it

Ciao

Giorgio

Caro Giorgio, premesso che non consiglio a *nessuno* una carriera nel mondo delle riviste di videogiochi, se proprio sei convinto e sei disposto a rischiare la tua salute mentale in cambio di uno stipendio tutt'altro che esorbitante (coff coff), la strada da seguire è una sola: prova a scrivere la recensione di un gioco che hai e mandacela. Non hai bisogno di lauree o diplomi - devi solo scrivere bene, ed essere capace di utilizzare quello che conosci del mondo dei videogiochi senza cercare di "pontificare" o sfoggiare la tua cultura...

TERAPIA *THE SIMS*

Ciao Nemesis, leggo nelle ultime e-mail di questo mese (settembre) che c'è chi critica il modo con cui è stato impostato *The Sims*. Non nego che, con il passare dei mesi potrebbe divenire monotono e noioso, ma

Una cosa è certa: *Need For Speed* non ha niente a che vedere con il nome di Nemesis...

IN BREVE

Command a 59900 lire, nei negozi di videogiochi Non dovresti avere problemi a trovarlo

Gentile Nemesis, mi chiamo Enrico e ti invio questa e-mail per inoltrare una richiesta di aiuto piuttosto insolita. Sapresti indicarmi dove poter acquistare anche via Internet giochi vecchi come. *Syndicate, American Revolt, Doom, Alien Doom,* e *The Last Dinasty*, dal momento che avendo tentato presso molti rivenditori non ho ottenuto nessun riscontro

Chiunque ne fosse in possesso e avesse intenzione di venderli può mandarmi una e-mail a pancino@libero.it

Grazie in anticipo, un bacio da un nostalgico.

Enrico dovresti poter trovare tutti o quasi quei giochi nelle collane economiche dei vari distributori italiani

Ciao Neme, ho Immensamente bisogno di te: quando navigo in Internet alle volte non riesco a vedere delle immagini o dei pannelli, che diventano nen con in alto a sinistra un rettangolino con 3 figure colorate. Cosa posso fare? Ti prego aiutami ne ho immensamente bisogno

CIAO

Marco Ventura

Marco non ti preoccupare I simbolini che vedi indicano che l'immagine non è ancora stata scaricata Basta avere pazienza e, di solito, l'immagine compare Se invece vedi una piccola "X" rossa in campo bianco vuole dire che non è stato trovato il file dell immagine sul sito In questo caso, l'unica cosa che puoi fare è segnalare la cosa al webmaster

Carissima Nemesis, quale è il tuo nome per esteso?

Diego '82

PS: Ah, dimenticavo, ho provato *Tabboz Simulator*, quindi ringrazio Obi Wan KeRoby.

Il mio nome per esteso è Nemesisisisisisisisis Però non dirlo in giro

Carissima Nemesis sono un

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

Un videogioco a lungo atteso è sempre un capolavoro?
Secondo Enrico, della lettera del mese di settembre, sembrerebbe di sì. Io però, che gioco da parecchi anni, non sono d'accordo. Anzi, spesso i giochi troppo attesi sono spesso delle delusioni.
Uno fra tutti, fulgido esempio di cosa NON debba essere un videogioco, è *Ultima IX*.
6 anni di attesa (*Pagan*, nel '94, si concludeva con la scritta "Ultima IX - Ascension") per avere un programma al cui attivo rimane solo la scenografia, purché muniti di Voodoo 3, altrimenti salta anche quella. E lo dice una persona che adora i giochi di ruolo e la serie *Ultima* in particolare.
Altro esempio è stato *Lands Of Lore 2*, atteso tre anni e uscito con grafica e motore già vecchi.
E cosa dire di *Daikatana*, una specie di *Quake II* in ritardo però di 2 anni? Non basteranno certo la pioggia e le nebbie volumetriche a giustificarne il ritardo.
Infine *Diablo*, in modalità 640x480, con grafica pixellosissima e personaggi che scivolano in diagonale sul terreno! Una lunga attesa per essere un passo indietro rispetto al precedente. La verità è che il grande ritardo è sempre conseguenza di problemi, i più frequenti dei quali sono due:
- nel team che conclude il lavoro non c'è più nessuno del gruppo iniziale.
- si insegue la tecnologia, per offrire un prodotto attuale nel suo rilascio.

In entrambi i casi il risultato rischia di essere un fallimento, perché la programmazione ne risente pesantemente, attraverso aggiornamenti e implementazioni.
Sarebbe molto meglio che i tempi e le piattaforme di utilizzo fossero ben chiari ed evidenti fin dall'inizio e che i tempi di realizzazione fossero rispettati.
Un gioco che esce intorno alla data prevista (e dichiarata) offre molte più garanzie di uno in ritardo di anni.
Non so voi, ma prima di comprare *Duke Nukem Forever* voglio provare la demo, senza la quale non scucio neanche un centesimo di Euro (tanto, per quando sarà fuori, useremo questa valuta).

Cordiali saluti a tutti
Mauro

Carissimo Mauro, non credo di avere bisogno di aggiungere nulla a quello che dici, però vorrei fare una puntualizzazione: spesso, capita che un gioco venga pubblicato in tempo solo perché ne viene affrettata l'uscita. In questo caso, ci sono tutti i problemi che segnali tu, con in più il fatto che gli autori non hanno avuto il tempo di rifinirlo. Per fortuna ci sono anche giochi che escono quando sono pronti, e riescono pure a essere puntuali: è il caso di *Baldur's Gate II*, che proviamo proprio su questo numero.

IN BREVE

vostro fido lettore (da un anno quasi).
La mia è una lettera di invito a tutti i giocatori ad unirsi al mio gioco preferito: gli scacchi! Io gioco sulla Zone (http://www.zone.com) e vorrei tanto fare un clan di scacchi voi cosa ne pensate? Mi potete contattare all'indirizzo liberato2@libero.it, oppure nella Zone (con il nome Ita_rogar oppure Ita_fablo).
Fabio

Il clan di scacchi è un idea così incredibile che non ho potuto fare a meno di pubblicarla. Buona fortuna!

Salve divina Nemesis!
Sono un ragazza di sedici anni, fan accanita di questa rivista!
Vorrei fare una domanda: come mai non tutti i trucchi per *The Sims* che ho trovato nel dischetto di agosto funzionano?
Bacioni! Sei unica!
Ally (van.v@libero.it)

Ciao Ally! Purtroppo, non sempre tutti i trucchi di un gioco funzionano con tutte le versioni e tutte le

questo secondo me succede quando non si è capaci di amministrare la famiglia. Noterai che nel caso contrario avrai più tempo e soldi per costruire, ringiovanire, allargare re-arredare o altro la tua casa usando un pizzico di fantasia...
Poi, secondo il parere di alcuni amici di famiglia (psichiatri), *The Sims* può aiutare i timidi a sconfiggere questo "blocco" che hanno quando incontrano nuova gente. Con la disinvoltura con il quale il personaggio del gioco conosce nuova gente, il soggetto potrebbe accorgersi che la paura che ha, non ha alcuna giustificazione. Grazie per il tempo da voi sprecato per leggere questa email.
Waries

Caro Waries, non ho assolutamente competenza per commentare sull'utilità terapeutica dei *Sims* - quindi mi fiderò di quello che dici (o che dicono i vostri amici). Insomma, era tempo di spezzare una lancia in loro favore, no?

USA LA FORZA, BUFFY!

Cara Nemesis, sono un grande fan di Star Wars, ti ringrazio anticipatamente per la tua risposta, volevo chiederti: la Lucas Arts ha in progetto un simulatore spaziale sul genere di *Freespace*? Esiste un gioco ispirato al bellissimo telefilm Buffy The Vampire Slayer?
Se sì, dove posso trovare informazioni?

Grazie!
Ciaooooooooo da Emanuele

Ti confesserò che hai trovato i miei due punti deboli: *adoro* "Buffy" e "Guerre Stellari"! Ehm. Comunque, di giochi stile *Freespace* ispirati al mondo di "Guerre Stellari" ce ne sono eccome: dall'ormai antico *X-Wing*, passando per *TIE Fighter* e *X-Wing vs TIE Fighter*, per arrivare a *X-Wing Alliance*, sono tutti simulatori spaziali di gran livello, che puoi trovare facilmente anche in versione economica (i primi tre).
Parlando di Buffy, invece, temo di doverti dare una brutta notizia: un gioco in fase di realizzazione c'è, però al momento è solo per PlayStation 2. Non disperiamo, però - potrebbero decidere di farne una versione anche per PC...

Sebbene l'uscita di *Ultima: Ascension* sia stata prematura, il gioco è comunque valido.

NON CI SIAMO CAPITI...

Cara Nemesona (eh eh eh), nell'ultimo numero, un certo guikobeo ti ha chiesto se poteva mettere mp3 di artisti famosi nel suo sito e tu gli hai risposto che dovrebbe avere l'autorizzazione dell'artista... ma mi spieghi come si può fare? Ragiona un attimo, io per mettere

IN BREVE

lingue. Noi facciamo del nostro meglio per trovare i trucchi che funzionano sempre, ma si sa che non tutte le ciambelle escono col buco.

Ciao Nemesis!
Sono una povera ignorante che vuole delle informazioni da una grande come te. Ho letto del numero di agosto la classifica dei 100 giochi più belli, e mi ha colpito molto *Settlers 1-3*; volevo sapere se è ancora in vendita.
Inoltre, ho comprato pochi giorni fa un gioco, ma non è uno di quelli di cui si è sentito molto parlare (almeno mi pare). Il gioco si intitola *The Guardian of Darkness*: cosa me ne sai dire? Ho speso bene i miei soldi?
Aspetto tue notizie.
Ciao da SWEETTY

Cara Sweetty, dovrebbe essere possibile trovare i vecchi *Settlers* anche in edizione economica. Comunque, se ti interessa quel genere di gioco, puoi anche aspettare il prossimo capitolo, che dovrebbe uscire in tempi relativamente brevi. Parlando di *The Guardian Of Darkness*... Beh, l'abbiamo provato sul numero di novembre '99, e il voto è stato un non eccezionale 5, però solo tu puoi dire se hai speso bene i tuoi soldi (speriamo di sì).

Ciao Nemesis!
Complimenti x la rivista ti volevo chiedere, ti risulta che *Might & Magic VIII*, sia stato tradotto in italiano? Qual è il sistema minimo di *Diablo*?
Ciao
Chierico Morto

Qualcosa della tua lettera mi dice che ti piacciono i giochi di ruolo... Beh, comunque, *M&M VIII* è stato effettivamente tradotto in italiano, mentre i requisiti minimi di *Diablo* (il primo) sono piuttosto bassini - con un Pentium 166, 32 MB di memoria e una scheda video decente (con almeno 4 MB di memoria) va già degnamente.

Un Distruttore Stellare e la Morte Nera: può essere solo *X-Wing Alliance*!

online degli mp3 dei Nirvana dovrei chiedere a Kurt Cobain l'autorizzazione per poi ritrovarmi con una lettera di sua moglie che mi dice: "Mi dispiace ma il mio caro maritino Kurt si è sparato un colpo in testa 6 anni fa, lei non può diffondere gli mp3 del mio maritino adorato". Credi che tutto ciò sia logico e che io debba fare tutto nei limiti della legalità solo perché un gruppo di metallari ha perso qualche soldo con Napster e ha incriminato gli mp3? Direi proprio di no, poi è come se tu volessi duplicare una cassetta di un gruppo che ti piace e vai a chiedere il permesso alla S.I.A.E.!
Salutoni bacioni e tutto il resto da:

Brakanet the king of the Net
(always in your W.C.)

Brakanet. Brakanet. Voglio *sinceramente* sperare che la tua sia una provocazione intenzionale, e che tu non sia veramente convinto che, siccome chiedere l'autorizzazione non è sempre una cosa semplice, questo ti dia il diritto di fare quello che credi. Perché, se tu effettivamente la pensassi così, sarebbe un po' come dire che, visto che non conosci nessuno alla Banca D'Italia e quindi non puoi chiedere il permesso di battere moneta a casa, allora lo puoi fare.
E comunque, con "l'autorizzazione dell'artista" intendevo "l'autorizzazione di chi detiene i diritti di pubblicazione" - raramente è l'artista stesso, più spesso i diritti sono in possesso delle case discografiche. Infine, scusami se te lo dico, ma l'esempio di Kurt Cobain è davvero di pessimo gusto.

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

DARK EARTH

D Carissima e bellissima Nemesis, sono un tuo ammiratore e un appassionato lettore di GMC da molto tempo e ti scrivo perché ormai è un anno che sono bloccato a *Dark Earth*.
Ti espongo il mio problema: dopo aver recuperato l'anello e due pezzi della chiave di mio padre non riesco a trovare il terzo. Spero proprio che saprai aiutarmi e conto di leggere al più presto il tuo importante aiuto.

Fabio Marino, Campobasso

R Caro Fabio, penso di aver trovato la risposta ai tuoi quesiti però, la prossima volta, sii più preciso nel segnalare dove ti sei bloccato. Comunque più o meno dovresti essere verso la fine del capitolo quarto. Dopo aver incontrato Thanandar e Zed ci ritroveremo nella cripta e vedremo la morte del padre di Arkhan. Prendiamo la piccola folgore, risaliamo dalla cripta e incontriamo Lory. Parliamole e poi seguiamola fino al tempio, parliamole ancora per scoprire come entrare nel sepolcro. Dovremmo avere a questo punto la prima parte della chiave e passare all'episodio successivo.
Alla fine usciamo dal tempio e dopo il filmato andiamo a destra rispetto alla porta-arco. Eliminiamo la guardia, entriamo nel palazzo, saliamo sull'elevatore e tiriamo la leva. Incontriamo due uomini, parliamo con loro di Bandor. Prendiamo il progetto sulla scrivania e le munizioni. A questo punto avviciniamoci al fuoco e facciamo finta di bruciare il progetto per vedere le reazioni. Abbiamo fatto uscire Bandor allo scoperto: parliamogli e diamogli quello che ci ha dato Lory come prova. Prendiamo anche la pozione. Andiamo ora nelle prigioni, eliminiamo la guardia e frugandola troveremo la chiave di una cella. Usiamo la chiave sulla porta ed entriamo. Uccidiamo l'uomo nella prigione e con un calcio alla brandina scopriremo un pezzo di chiave. Qui è meglio passare alla modalità oscura. Usciamo e torniamo in città. Cerchiamo la donna col carretto e prendiamo più cibo possibile. Allo Zufolo troviamo Kalhi che si sta azzuffando con un altro; noi prendiamo il cibo e passiamo sul pontile. Incontriamo presto Dhorkan che dobbiamo chiaramente eliminare, poi attentamente raccogliamo tutti i suoi oggetti...ora dovremmo essere in grado di sistemare la chiave avendo i tre pezzi!

RESIDENT EVIL III

D Cara Nemesis, siamo nei guai fino al collo, non riusciamo più ad andare avanti in *Resident Evil III*. Il gioco è molto bello e ci dispiacerebbe piantarlo lì, ma ci siamo fermati in un certo punto: per far partire il treno ci servono tre oggetti, il cavo, il fusibile e l'olio. Noi abbiamo l'olio per la macchina, ma non è sufficiente per lo scopo.
Dove possiamo trovare l'altro oggetto da mischiare all'olio? E il fusibile?
Ti prego pubblicaci al più presto! Grazie mille.

Sara e Greta, Verona

R Carissime, come non aiutarvi? Dunque, all'inizio, nel primo capitolo, dovreste aver trovato la benzina per l'accendino. Ma il treno che dite voi è nella stazione della metropolitana. Non lontano dal pannello di controllo dove impostiamo i voltaggi c'è una stanza con un oggetto luccicante sullo scaffale, ed è il fusibile che cerchiamo. Continuando nell'avventura usciamo dalla stazione e proseguiamo nelle vie finché arriveremo all'ufficio delle vendite. Apriamo l'archivio vicino al cadavere e prendiamo il fax, apriamo l'archivio vicino alla finestra e prendiamo il kit salvavita. Poi prendiamo il pezzo di carta vicino al telecomando della TV e accendiamo la TV. Seguiamo la trasmissione: prima o poi verrà nominato un prodotto, segniamoci il nome e usiamo questa parola come password per il computer vicino alla TV. Si aprirà una porta. Entriamo e sugli scaffali troveremo altro olio. Uccidiamo un po' di zombie. Tornare alla macchina è lungo e tutt'altro che facile, dobbiamo fare attenzione a Nemesis (strano!) ai vermi giganti e altre amenità. Tornati alla macchina combiniamo l'olio con la benzina e usiamoli col fusibile e il cavo nel pannello di controllo per far avviare la macchina. Parliamo con Carlos, poi uccidiamo Nemesis (aiuto!) che ci attaccherà.

CLANS

D Cari amici di GMC, chi vi scrive è un assiduo lettore che ha bisogno del vostro aiuto. Sto giocando a *Clans*, gioco uscito con "Il Mio Computer". Nel capitolo "The Commoners Quarters" non riesco più ad andare avanti poiché nella stanza dove ci sono le dieci botti da sistemare non so più cosa fare.
Vi prego aiutatemi! Grazie e un saluto da un vostro fedele lettore.

Demetrio Cassalia, Reggio Calabria

R Caro Demetrio, dall'inizio del livello girando a destra appena possibile, continuando nell'unico percorso possibile e girando a sinistra al secondo bivio si arriva in fondo alla stanza

La nostra Nemesis dispensa qualche consiglio per *Clans!*

Teniamoci pronti per l'imminente *Escape from Monkey Island*!

dei barili. Qui dobbiamo fare attenzione: dobbiamo distruggere i barili per trovare una chiave che poi vedremo come utilizzare. Alcuni barili però esplodono procurandoci un forte danno, quindi cerchiamo la chiave con la massima attenzione. Dopo usciamo, andiamo dritti fino al bivio e nella stanza a sinistra dove troviamo una pozione di energia.
La chiave ci servirà in una delle ultime stanze di questo livello per aprire una porta chiusa La prossima mossa è andare in giardino a prendere l'aglio da dare al cuoco...

GABRIEL KNIGHT II

D Ciao Nemesis, vengo al dunque ho acquistato un gioco vecchiotto dopo aver letto una vostra recensione nella sezione giochi economici. Il gioco è *Gabriel Knight II*. avete consigliato l'acquisto, e

infatti il gioco è molto bello ma ci sto perdendo troppo sonno dietro a Gabriel e Grace e siccome è un peccato perdere il finale del gioco mi piacerebbe andare avanti
Aiutatemi sono sicura di non essere l'unica a essere bloccata! Veniamo al punto: sono arrivata a metà e non riesco a proseguire, ho provato a ricominciare ma mi blocco sempre nello stesso punto Cosa devo fare del giglio datomi dal prete? Il diario sotto vetro al museo si può leggere? Come?
Grazie dalla vostra carissima lettrice.

Agostina Mardero, Passons (Udine)

R Agostina sono contenta che ci segui con attenzione! Allora vediamo di concludere questo bel gioco.
Dopo aver esaminato la biografia di Ludwig noteremo che c'è un numero di telefono scritto proprio sulla copertina; usiamo quindi la biografia col telefono per chiamare.
Ci risponderà l'editore che ci darà un altro numero, quello di Chaphill Usiamo il numero col telefono e chiamiamo Chaphill che però non ci dà retta.
Torniamo allora in paese e nel cespuglio vicino alla chiesa troviamo alcuni fiori. Clicchiamoci sopra e così il prete ce ne darà uno. Andiamo allora sulla riva del lago e gettiamo il fiore in acqua. Torniamo a casa e parliamo con Gerde. Saliamo poi in libreria e con la macchina da scrivere prepariamo una lettera per Gabriel, poi andiamo alla posta e diamo la lettera all'impiegata Paghiamo la spedizione e torniamo a casa. Qui Gerde ci darà che è arrivato un fax in posta Andiamo a prenderlo e leggiamolo Andiamo quindi, al museo di Wagner e diamo il fax a Georg. Torniamo a essere Gabriel. Andiamo a Marienplatz e giriamo a sinistra, entriamo nella drogheria Parliamo con la commessa e prendiamo le salsicce bianche usando il portafoglio per pagare. Ci fermiamo qua anche perché la strada è ancora lunga!

MONKEY ISLAND 3

D Cari amici di "Botta&Risposta" in *Monkey Island 3* incontro Re André e il suo servitore Cruff e devo giocare una mano di poker per poi impossessarmi dell'anello. Ma non ho soldi! Come posso recuperare l'oro necessario alla puntata? Come fare per andare avanti?
Vi saluto confermando che sono un vostro assiduo lettore! Grazie mille

Francesco Macaluso, Taranto

R Bene Francesco, ecco la soluzione dei tuoi guai All'interno del covo di Re André parliamo con lui e con Cruff per poter mettere le mani sul diamante. Purtroppo i soldi non bastano e dovremo vincere la partita a carte per poter prendere il diamante
Puntiamo utilizzando i soldi dell'assicurazione e usiamo i tarocchi di Madame Xima per imbrogliare e vincere con un suntuoso "colore"
I due si scaglieranno su di noi per difendere il diamante e dopo un po' di rissa LaFoot entrerà e spegnerà le candele. Protetti dall'oscurità scapperemo con il diamante Torniamo a Blood Island

Riusciremo a sopravvivere in *Dark Earth*?

Prima occhiata...

DESPERADOS

Un gioco in tempo reale in pieno Far West!

Il cavallo rappresenta un'ottima opportunità di fuga.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *DESPERADOS*...

- La funzione di "azione rapida" permette di sincronizzare attacchi complessi.
- Sfide multiple con soluzioni varie incoraggiano l'inventiva.
- Missioni e dialoghi collegati per formare una storia dinamica e coinvolgente.
- Ambientato nel Far West nel periodo delle macchine a vapore!

SVILUPPATORE	SPELLBOUND	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	INFOGRAMES	DATA DI USCITA	MARZO 2001

Non si sa ancora se sarà possibile entrare negli edifici.

CHI l'avrebbe mai detto? Questo prodotto della casa di sviluppo Spellbound, prende ispirazione da una delle rivelazioni del 1998: *Commandos*. Il classico della Pyro Studios ha creato un genere di giochi di strategia in tempo reale, con i suoi scenari della Seconda Guerra Mondiale, ma le missioni erano slegate tra di loro e troppo intricate e labirintiche. La Spellbound ha deciso di provare a spostare l'ambientazione nel New Mexico e ha lavorato duro per assicurarsi che questa sua avventura western non soffra degli stessi problemi.
Ambientato durante la Guerra Civile Americana, *Desperados* ci permette di impersonare il leggendario eroe western John Cooper e di comandare i suoi cinque pistolero senza paura (un gruppo eclettico comprendente un dottore e un orientale) alla ricerca del misterioso capo dei banditi, El Diablo. A sbarrare loro la strada ci sono ben 25 tipi diversi di nemici inclusi banditi messicani e personaggi tipici del genere. Naturalmente la sfida finale con il terribile El Diablo è assicurata. Per aiutare i "buoni" a superare le 24 missioni previste, fra miniere d'oro e navi a vapore, sono state incluse varie abilità, come la capacità di lanciare il coltello, di fare a pugni o di sparare con una Colt 45; ci sono anche abilità meno convenzionali come la seduzione o la possibilità di addestrare animali come serpenti o scimmie. Naturalmente si potrà anche arrampicarsi sulle rocce, strisciare sul terreno o cavalcare, e tutto questo in varie condizioni atmosferiche: le tattiche dovranno essere modificate al volo per sfruttare un'improvvisa tempesta o le ombre lunghe del tramonto.
Curiosamente, Jean-Marc Haessig, direttore creativo del progetto, cita il "calore" come una delle caratteristiche principali del gioco. Sostiene, infatti, che il gioco presenterà delle locazioni realistiche con popolazione civile (che non deve finire nel fuoco incrociato), carovane, treni e persino aquile solitarie nel cielo...
Tutto questo nel tentativo di rendere l'atmosfera cinematografica del genere western che ci è tanto familiare.
Una delle opzioni più promettenti è la "azione veloce" che permette di sincronizzare diverse azioni durante gli attacchi in modo da rendere la coordinazione delle proprie mosse molto più semplice. Come sottolineano le immagini in queste pagine, *Desperados* non manca di un certo fascino visivo. Che sia buono o cattivo rimane ancora da vedere, ma certamente non è brutto...

"OGNI PERSONAGGIO HA CARATTERISTICHE UNICHE COME IL SENSO DEL DOVERE"

IDEE SUBDOLE

Il sabotaggio è un'ottima tattica che contribuisce anche a farsi qualche risata. Tagliare la cintura di una sella, per esempio, farà sì che chiunque salti in groppa cercando di correre via al galoppo faccia un divertente capitombolo nella polvere.

Le missioni sono precedute da sequenze d'intermezzo che narrano la trama su cui si basa il gioco e introducono gli elementi di ogni obiettivo.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Spellbound
Nazionalità: Tedesca
Nati nel: 1984
Quanti sono: 15
Storia: La Spellbound è una veterana dei giochi di strategia, sebbene questo sia sicuramente il gioco graficamente meglio realizzato finora.
Li conosciamo per: *Airline Tycoon, Death Valley.*

ATTENDERE PREGO!

Desperados arriverà nei negozi entro marzo 2001 sotto etichetta Infogrames.

Lo scenario dovrebbe essere completamente interattivo.

SCOOP!

Prima occhiata...

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Un gioco dalle lame affilate e braccia staccate.

I nemici sono enormi, cruenti e pronti per essere affettati.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *SEVERANCE*

- La versione multiplayer è molto coinvolgente e spettacolare.
- Si tratta di un GdR non cerebrale che non si prende troppo sul serio.
- Gli effetti di luce sono bellissimi e terrificanti.
- È divertente e ricco di effetti speciali.

SVILUPPATORE	REBEL ACT	GENERE	AZIONE/AVVENTURA
CASA	CODEMASTERS	DATA DI USCITA	INVERNO

L'amazzone usa sempre armi a distanza.

Uno degli scenari che dimostra la qualità grafica del gioco.

UN tempo si chiamava *Blade*, ma ora si chiama *Severance: Blade of Darkness*: rimane il fatto che è un gioco che ha per protagonisti lame affilate, tagli, membra staccate dal corpo e una pioggia di sangue. Questa pubblicità scioccante può richiamare alla mente altri titoli che puntano sugli effetti speciali, ma non rende giustizia a questo gioco di ruolo.
Le trovate durante i combattimenti sono soltanto una delle caratteristiche vincenti di *Severance*.

"È POSSIBILE USARE GLI ARTI MOZZATI AI NEMICI COME ARMA!"

Il gioco è una sorta di incrocio tra un GdR e un titolo d'azione e avventura. Potremo impersonare uno dei quattro personaggi principali, ognuno con caratteristiche differenti. Naturalmente, le armi funzionano meglio con il personaggio giusto. Il nano e il barbaro possono usare un'ascia a due mani in modo efficace, per esempio, ma l'amazzone è più adatta a un arco o a un bastone da combattimento. Inoltre, ogni personaggio ha un suo livello di addestramento il che ci permetterà di scegliere quello che si adatta di più al nostro stile di gioco. È possibile interagire con praticamente qualunque elemento dell'universo di *Severance*, soprattutto nel caso volessimo raccogliere degli oggetti e usarli come armi. Per esempio, è possibile trovare un teschio e decidere di colpire i nemici con esso. Quando saremo stanchi o avremo trovato qualcosa di meglio potremo disfarci del teschio semplicemente lanciandolo via: basterà tenere premuto il pulsante di "lancio" per dosare la potenza del tiro e quindi osservarne la traiettoria mentre la gravità lo attira nuovamente sul terreno. Il sistema di riproduzione delle leggi fisiche è veramente impressionante e aggiunge realismo ai rompicapi: lo stesso teschio che abbiamo usato come arma può essere utilizzato per verificare la solidità di un ponte malmesso o per muovere una leva. Inoltre, è possibile usare gli arti distaccati dei nemici contro di loro, raccogliendoli e sfruttandoli come armi. Nella modalità a giocatore singolo, si tratta di una curiosità, poiché la nostra spada sarà sempre e comunque più efficace, ma nelle partite in multiplayer, in cui fino a otto gladiatori possono scontrarsi in una vasta arena, diventa davvero divertente. I combattimenti vengono gestiti molto semplicemente, con un pulsante per l'attacco e uno per la difesa, ma ci sono anche combinazioni e mosse speciali.
La modalità a giocatore singolo ha una grafica eccezionale, anche se forse è un po' troppo semplice. Si tratta di una specie di mix tra *Tomb Raider* e *Dungeons & Dragons*, ma le trovate sono molte e decisamente interessanti. Non vediamo l'ora di scoprire se *Severance* manterrà le promesse fatte!

ALLA LUCE DELLA LUNA

Gli effetti di luce di *Severance* sono veramente eccezionali: prima di incontrare un nemico per la prima volta potremo ammirare la sua enorme ombra lanciata sulle pareti e magari, girando l'angolo, potremo scoprire che si trattava soltanto di un piccolo goblin. Ogni singola ombra è calcolata dinamicamente e se usiamo una torcia come arma in uno spazio chiuso potremo notare l'incrocio delle varie silhouette e rimanerne letteralmente ipnotizzati.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Rebel Act
Nazionalità: Spagna
Nati nel: 1997
Team Size: 20
Storia: Il team di sviluppo ha lavorato congiuntamente per quattro anni a questo progetto
Li conosciamo per: *Severance* è il loro primo gioco

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Scopriremo se *Severance* manterrà le promesse entro il prossimo gennaio!

Prima occhiata...

PROJECT EDEN

Una squadra di sicurezza nelle profondità di una mega-città futuristica.

Ecco un esempio dei bellissimi fondali del gioco.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *PROJECT EDEN*...

- Combattimento di squadra in un ambiente altamente tecnologico.
- Grafica estremamente attraente.
- I tratti personali della squadra influenzano il combattimento.
- Scienziati veramente "pazzi" contro cui combattere.

SVILUPPATORE	CORE DESIGN	GENERE	AZIONE/STRATEGIA
CASA	EIDOS	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2001

La squadra entra nei livelli più bassi e più pericolosi della città.

LE città alveare sono una visione affascinante di un futuro oscuro e distorto. Nel mondo di *Project Eden* grandi megacittà coprono il globo, crescendo in altezza alla ricerca di spazio vitale per i miliardi di abitanti. I ricchi vivono nei livelli più elevati, pagando somme impossibili per un po' di luce solare. La classe sociale e il denaro determinano a che altezza si può vivere: le classi lavoratrici più povere vivono in basso, nelle aree urbane, con luce artificiale tutto il giorno e in un ambiente decadente. Questo è il mondo di *Eden*, un tentativo di unire più generi, sebbene si tratti senza dubbio di un gioco d'azione e di strategia in prima persona a squadre realizzato dagli sviluppatori delle avventure di Lara Croft: la Core Design. Sembra che l'ispirazione sia stata tratta dal classico per Amiga *Hired Guns*, un leggendario titolo della Psygnosis dei primi anni '90, molto più che non dalle simulazioni militari moderne. Noi saremo i comandanti di una squadra di sicurezza inviati nelle profondità dell'ammasso urbano per indagare sulla scomparsa di una squadra di ingegneri e delle loro guardie del corpo. I nemici vanno dai criminali delle classi più basse, che abitano anche i livelli più infimi, fino alle aberrazioni che strisciano nei sotterranei più antichi della città. Dovremo combattere contro una specie di scienziato pazzo, un cervello mantenuto in vita da un supporto tecnologico di sua stessa invenzione. La gestione della morte è un'altra caratteristica particolare di questo titolo: i personaggi, infatti, moriranno soltanto in circostanze estreme. In un semplice combattimento, se ridotti male, si limiteranno a cadere in posizione fetale e a creare con le energie rimaste uno scudo energetico che li rende invulnerabili e immobili fino a che un altro personaggio non arriva abbastanza vicino per dare loro un po' di energia vitale e "riattivarli". Qualsiasi personaggio può essere "spento" in qualsiasi momento, mettendolo al riparo dai danni di un gruppo troppo numeroso di nemici o da un attacco a sorpresa, tornando cosciente quando altri si saranno presi cura della minaccia in corso. Questa idea è stata suggerita per sopperire al problema dei continui salvataggi e caricamenti di altri giochi, come nel caso di *Half-Life*, ma si può usare anche per creare interessanti tattiche di guerra. *Eden* fornirà al giocatore, comunque, alcuni punti di salvataggio fissi nei vari livelli. Speriamo solo che tutte queste idee vengano ben implementate nel gioco finito. Anche l'Intelligenza Artificiale, ovviamente, è stata presa in considerazione dai programmatori: sarà possibile controllare ogni membro della squadra oppure lasciare che compiano azioni automatiche in modalità di attacco o di difesa. In modalità attacco i personaggi possono usare solo le armi e, di fatto, attaccheranno qualsiasi bersaglio nemico in vista, mentre in modalità difesa potranno usare altri oggetti e si limiteranno a rispondere a un eventuale fuoco nemico. Un combattimento a squadre, un'IA complessa, uno scenario ben realizzato e un sacco di potenza di fuoco: se tutto questo verrà mantenuto dalla Core, *Eden* potrebbe veramente rappresentare il Paradiso Terrestre dei giocatori.

"I PERSONAGGI MORIRANNO SOLTANTO IN CIRCOSTANZE ESTREME"

LA FISICA DEL GIOCO

La Core ha inserito la possibilità di ruotare la visuale e di osservare il corpo del personaggio che stiamo controllando. Al contrario della maggior parte dei giochi in prima persona, *Eden* ci consente di esistere su un piano molto fisico nell'ambiente virtuale. L'ultimo gioco a tentare questa strada è stato il deludente *Trespasser*!

I personaggi del gioco sembrano animati nel migliore dei modi...

Il bestione armato pesantemente nasconde un segreto che verrà rivelato durante il gioco.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Core Design

Nazionalità: Inglese

Nati nel: 1988

Quanti sono: 70

Storia: La Core è cresciuta esponenzialmente dalla sua fondazione e ha prodotto molti giochi interessanti negli ultimi dodici anni, primo tra i quali l'originale *Tomb Raider* e tutti i suoi seguiti. Non dimentichiamo anche il classico *Rick Dangerous*.

Li conosciamo per: *Rick Dangerous*, la serie di *Tomb Raider*, *Fighting Force*

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Ne sapremo di più sulle meraviglie di *Project Eden* prima di Natale.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DIECI PAGINE

GIOCO DI RUOLO

DEUS EX II

La Ion Storm può farcela di nuovo?

Il mese scorso abbiamo acclamato l'annuncio dell'uscita dell'ultimo sforzo di Warren Spector: il grande *Deus Ex*. Non abbiamo fatto in tempo a congratularci per la sua bellezza, comunque, che la Ion Storm ha annunciato che presto comincerà lo sviluppo del seguito di questo titolo.
Su *Deus Ex* sono già state fatte dichiarazioni ambiziose; è senza dubbio il migliore gioco di ruolo in prima persona finora uscito sul mercato, ma può aspirare a un titolo ancora più elevato?
Soltanto il tempo potrà dirlo.
Al momento di andare in stampa sono emersi ben pochi dettagli su questo seguito, a parte l'annuncio del team di sviluppo che verrà supportato anche da programmatori provenienti dalla ex-Looking Glass; in particolar modo Chris Carollo, programmatore capo del progetto. Warren Spector sarà ancora un faro ispiratore, ma la maggior parte del lavoro verrà lasciato sulle spalle di Harvey "Witchboy" Smith, che assumerà il ruolo di direttore del progetto.
Ora che l'universo di *Deus Ex* è stato definito, il team pensa di essere in grado di migliorare alcuni aspetti particolari, come la caratterizzazione, la profondità e il livello di libertà lasciato dal titolo originale.
Considerato il successo del gioco e l'iniezione di creatività degli sviluppatori dell'ormai defunta Looking Glass Studios, sembra che *Deus Ex 2* non potrà che essere un seguito degno – nonché un titolo molto atteso dal pubblico.

"Il team pensa di essere in grado di migliorare alcuni aspetti"

■ Non è stata ancora annunciata una data plausibile per l'arrivo di *Deus Ex 2*

Da *Deus Ex 2* ci aspettiamo un vero miracolo.

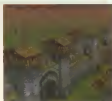
DIABLO II EXPANSION SET

Più spade e più incantesimi

Il "segreto di Pulcinella" del mondo dei videogiochi è stato ufficializzato durante l'ultima fiera ECTS a Londra, quando la Blizzard ha annunciato l'uscita del primo disco aggiuntivo per *Diablo II*.
L'*Expansion Set* (speriamo che sia un titolo provvisorio) però, non è soltanto questo, dato che include due nuove classi di personaggi (l'assassino e il druido, con 30 nuovi incantesimi ognuno) e consente di rigiocare l'intero titolo originale con uno di essi. Oltre ai quattro "capitoli" principali potremo divertirci con una nuova avventura nelle terre dei barbari, con nuovi mostri, armi, armature, oggetti magici e complesse strutture interattive quali le torri d'assedio e le barricate fortificate.

■ L'espansione dovrebbe uscire entro la primavera dell'anno prossimo.

WARRIOR KINGS

Shogun: Total War comincia già a fare scuola nel genere degli RTS?
PAG. 26

X-COM ENFORCER

Un nuovo capitolo della saga X-com: ce la faranno stavolta a farlo uscire?
PAG. 26

PRO RALLY 2001

Colin McRae sta per essere battuto sul tempo dalla Ubi Soft?
PAG. 29

GUIDA/SIMULAZIONE

THIEF III

Un sogno rinato

Le disavventure degli sviluppatori della Looking Glass sono state un duro colpo per gli amanti della serie *Thief*. Dopo essere falliti per mancanza di fondi, questa licenza è rimasta a disposizione, nell'attesa di un'anima pia che se ne prendesse cura. La Eidos (casa distributrice del gioco) ha deciso di riportare alla luce con gloria questa saga videoludica e ha contattato la Ion Storm (che conosciamo per *Daikatana* e *Deus Ex*), per affidarle lo sviluppo di *Thief III* con Warren Spector (che ha lavorato sul sistema originale di *Thief*, su *System Shock* e su *Deus Ex*) al timone del progetto. Attualmente Warren sta creando una squadra di esperti di *Thief* inclusi Randy Smith, Emil Pagliarulo e Lulu Lamer per cominciare la pre-produzione entro l'inizio dell'autunno. Con sviluppatori di questo calibro e con un produttore che ha già realizzato e pubblicato titoli fra i migliori in commercio, abbiamo tutti i motivi per essere ottimisti e attendere i frutti di questo nuovo progetto.

■ **Pubblicheremo più notizie al riguardo non appena possibile.**

DRAGON'S LAIR 3D

L'eroe dei cartoni animati torna su computer

Dragon's Lair, primo videogame da bar al laser con cartoni animati, è una leggenda di quest'hobby, soprattutto perché, all'epoca della sua uscita, offriva una grafica spettacolare mai vista prima a scapito di una vera e propria giocabilità. Ora, però, *Dragon's Lair* è tornato con un sistema grafico tridimensionale avanzato e con la genuina possibilità di interagire e divertirsi. La storia segue la trama del titolo originale in cui Singe (il drago) rapisce Daphne (la principessa) che deve quindi essere salvata da Dirk the Daring (il cavaliere che controlleremo). Anche in questo caso sfrutterà i disegni di Don Bluth, famoso per film come "Titan AE" o "An American Tale". Sembra che il gioco sarà popolato da pericolose e intelligenti creature con una IA basata su un sistema particolare sviluppato per l'occasione. Speriamo soltanto che il carisma del titolo originale rimanga inalterato e che questa iniezione di longevità e di interattività offra davvero una sfida ai giocatori delle nuove generazioni.

■ **La Blue Byte dovrebbe far uscire Dragon's Lair 3D entro questo Natale.**

Thief: mostri biotecnologici da brivida.

PILLOLE

FALLOUT CAMBIA
Il progetto del titolo *Fallout: BOS*, gioco di strategia in tempo reale per giocatore singolo e con modalità multigiocatore della società di sviluppo australiana Micro-Forte, ultimamente sta subendo molti cambiamenti. Sarà molto più grande di quanto previsto inizialmente, con l'aggiunta di sette

nuove missioni (dalle 18 annunciate alle attuali 25). Dalle viscere della casa di sviluppo stanno emergendo anche nuove immagini che potremo ammirare sul sito www.microforte.com.au, dove troveremo anche ulteriori informazioni sul progetto attuale.

M.O.U.T. CAMBIA NOME
***M.O.U.T.: Urban Warfare 2025* verrà ora chiamato *Shrapnel: Urban Warfare 2025*. Perché mai? Non ne abbiamo idea, ma forse gli sviluppatori consideravano buffo il suono di "*MOUT*" (che in inglese suona come "*mouth*" cioè "*bocca*").**

Lo sparatutto tattico in prima persona della Ripcord procede, a parte il cambiamento di nome, nei tempi previsti e secondo i piani, e sembra davvero spettacolare. Ci potremo dare un'occhiata più ravvicinata nei prossimi mesi, non appena giungeranno ulteriori notizie.

AZIONE STRATEGIA

X-COM: ENFORCER

Rivelato un altro capitolo della serie X-COM. Ma quando verranno terminati?

■ Ecco annunciato un altro titolo della classica serie videoludica *X-COM*. Questo nuovo gioco, con il sottotitolo di *Enforcer*, sembra essere uno sparatutto in terza persona, vagamente simile a *Slave Zero* o *Shogo* (anche se, probabilmente, il paragone non rende affatto giustizia e gli sviluppatori non ne sarebbero contenti).
Viene da chiedersi perché la Hasbro stia mettendo in cantiere un altro titolo per questa serie, soprattutto dopo che *X-COM: Alliance* (sparatutto a squadre tattico con il sistema di *Unreal*) è stato rimandato a metà 2001 mentre il progetto *Genesis* è stato cancellato completamente. In ogni caso, per ora è davvero troppo presto per poter dare un giudizio su questo nuovo titolo.
Gli sviluppatori della Hunt Valley Studio hanno dichiarato che ci sarà più azione, anche se è legittimo chiedersi se uno sparatutto possa essere in linea con lo stile di *X-COM*... Non resta che attendere e vedere.

■ **La Hasbro dovrebbe pubblicare *Enforcer* entro la fine dell'anno.**

Speriamo che questo titolo *X-COM* mantenga le promesse ed esca puntualmente.

STRATEGIA

WARRIOR KING

Lotte fantasy tra eserciti e stregoni

■ Non ci sono state molte sorprese durante l'ultima fiera ECTS di Londra, ma una di queste è stata certamente la presentazione di *Warrior Kings*, un nuovo gioco di strategia fantasy realizzato dagli sviluppatori inglesi della Black Cactus. Il titolo offre scontri epici nello stile di *Shogun: Total War*, ma c'è anche un'importante componente di costruzione e di gestione delle risorse. Il comandante che sceglieremo di interpretare e le scelte morali determineranno le abilità che svilupperemo durante le missioni. Scegliere la "via del male" ci permetterà di lanciare demoni nei fortini nemici, mentre la strada del bene ci permetterà di lanciare piaghe bibliche. Sembra molto promettente: maggiori dettagli nei prossimi numeri.

■ **Non ci sono ancora notizie certe riguardo alla data di uscita: attenderemo l'annuncio della Sierra, casa distributrice del titolo.**

Se siamo comandanti delle forze della luce, naturalmente lo facciamo per il loro bene.

STRATEGIA

SEA DOG

Che vengano liberati i (pesce)cani della guerra...

Gli sviluppatori russi della Anella sperano di govemare le onde del divertimento interattivo con un gioco di ruolo di prossima uscita che si annuncia come epico.
Il sistema grafico prevede una particolare illuminazione notturna, uno schema completo per il tempo atmosferico, il vento e gli effetti delle onde.
Ambientato nel 17° secolo, questo titolo ci metterà ai comandi di una piccola imbarcazione e ci lascerà liberi di decidere del nostro destino: il mondo virtuale attende le nostre azioni, con città, isole, nemici e alleati. Potremo rubare e ingannare per raggiungere il successo come pirati o diventare ufficiali della marina inglese, francese o spagnola. A seconda delle nostre scelte verranno selezionate missioni differenti, sempre lasciando un elevatissimo grado di libertà al giocatore.

■ Chi vuole saperne di più può andare a dare un'occhiata al seguente indirizzo internet: www.akella.com/eng.html.

AVVENTURA

GIFT

La Cryo si getta nella competizione

La società di sviluppo francese specializzata in avventure si prepara a lanciare il suo nuovo titolo, chiamato *Gift*, che unisce i rompicapi di *Tomb Raider* e l'azione di *Rayman* con un sistema grafico 3D fluido e spettacolare.
Il titolo è permeato da un senso dell'umorismo nero e satirico e molti eroi del cinema o dei videogiochi vengono presi impietosamente di mira. Il personaggio principale è maldestro e sovrappeso.
Inviato a recuperare una principessa rapita dai cattivoni di turno, dovrà riunire sette nani (con i nomi dei sette peccati capitali) da sette mondi e portarli al cospetto della dama.
Durante il suo viaggio, Gift incontrerà i resti dei personaggi che hanno fallito l'impresa (tra gli oggetti: gli occhiali di Lara Croft, la spada laser di Darth Fener, una mitragliatrice di *Quake* e i guanti di Rayman).

■ La Cryo farà uscire ufficialmente il gioco entro la fine di quest'anno.

PILLOLE

POP ART PER I SIMS
Ora è possibile decorare le case dei Sims con un programma disponibile nel sito della Maxis. L'applicazione permette di aggiungere disegni personali nel gioco in formato ".jpg" o ".bmp". Chi vuole dare sfogo alle sue velleità artistiche può recarsi all'indirizzo: www.thesims.com/us/downloads.

CITTÀ SOTTO ASSEDIO
Un'altra aggiunta alla lista di titoli ispirati a *Blade Runner*, *Crime Cities* è uno sparatutto 3D frenetico ambientato in megalopoli futuristiche. Il lavoro dello studio polacco Techland è in stile *Descent/G-Police* e offre anche una trama interessante e una struttura basata su missioni.
Le quattro città sono davvero mostruose (come una trentina di livelli di *Quake* ognuna) e le 100 missioni attraverso cui il giocatore dovrà farsi strada ci vedono protagonisti come poliziotti che guadagnano denaro e fama ogni volta che assicurano un criminale alla giustizia. Il gioco dovrebbe essere disponibile tra breve.

GUIDA/ARCADE

PRO RALLY 2001

La Ubi Soft gioca sporco

Dato il ritardo di *Colin McRae Rally v. 2.0* è possibile che questo titolo arrivi sugli scaffali dei negozi per primo. *Pro Rally 2001* offre 15 auto su licenza e 24 percorsi ambientato in 12 paesi diversi.
Il sistema di gioco offre un realismo fotografico nei dettagli e ombre in tempo reale, nonché effetti particellari per il tempo atmosferico. È interessante la funzione del co-pilota, dotato di IA che non si limita ad avvertirci di una curva a gomito o di un ostacolo ma che commenta il nostro operato compatibilmente col contesto.
È previsto anche un tutorial interattivo interessante per allenarsi alle quattro modalità di gioco e all'opzione multigiocatore. Se non altro, gli amanti del genere avranno qualcosa da fare fino all'arrivo di *Colin McRae Rally v. 2.0*.

■ La Ubi Soft prevede l'uscita del gioco entro quest'anno.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Gareggiare su due o su quattro ruote? Questo è il dilemma...

1 - Diablo II (Sierra)	AGO 00,	9
2 - Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00,	9
3 - Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00,	9
4 - Deus Ex (Eidos)	AGO 00,	8
5 - Star Trek Voyager: Elite Force (Activision)	OTT 00,	9
6 - Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00,	8
7 - Icewind Dale (Virgin)	SET 00,	8
8 - Heavy Metal Fakk 2 (Take 2)	SET 00,	8
9 - Sydney 2000 (Eidos)	SET 00,	8
10 - EURO 2000 (Electronic Arts)	GIU 00,	9
11 - Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00,	9
12 - UEFA Champions League (Eidos)	LUG 00,	7
13 - Starlancer (Microsoft)	GIU 00,	8
14 - Age of Empires II The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00,	7
15 - Carmageddon: TDR 2000 (SCI)	OTT 00,	8
16 - Quake III Arena (id)	GEN 00,	9
17 - Kiss: Psychocircus (Take 2)	AGO 00,	8
18 - Resident Evil 3: Nemesis (Eidos)	OTT 00,	8
19 - Ground Control (Sierra)	AGO 00,	8
20 - Dark Reign 2 (Activision)	LUG 00,	9

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI

GIOCO DI RUOLO

ANCORA AVVENTURE NEI REAMI DIMENTICATI

La magia di *Icewind Dale* è appena cominciata.

Non siamo ancora riusciti a stancarci delle insidie e dei combattimenti di *Icewind Dale*, che gli sviluppatori della Black Isle hanno già annunciato al mondo di avere in serbo una nuova espansione per questo appassionante gioco di ruolo. *Heart of Winter* porterà molte novità che saranno sicuramente gradite agli appassionati: una risoluzione grafica maggiore, nuovi mostri, incantesimi inediti e altri labirinti da esplorare, il tutto utilizzando sempre la seconda edizione del regolamento di Advanced Dungeons & Dragons. Alle terre già apparse nella versione base del gioco verranno aggiunte cinque nuove contrade, tra cui il misterioso Lonelywood. Sarà possibile, inoltre, far crescere i personaggi giocanti fino al ventiduesimo livello. Insomma, pare che nei Reami Dimenticati l'avventura non conosca tregua.

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Diablo II	1. Grand Prix 3
2. The Sims	2. The Sims
3. Who Wants to Be...	3. Icewind Dale
4. Roller Coaster Tycoon	4. Diablo II
5. StarCraft	5. Shogun: Total War

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

EURO 2000 (Giu 00, 9)

Gli Europei di calcio offrono lo spunto per rinverdire la passione per il calcio su computer. La formula più attuale del football targato EA è stata ulteriormente migliorata, equilibrando l'efficacia del reparto difensivo. Nomi dei giocatori, formazioni, casacche ufficiali e la possibilità di rigiocare tutti i campionati dal1960.

HEAVY METAL FAKK 2 (Set 00, 8)

Un gioco d'azione pura ispirato al prossimo lungometraggio animato "adulto" della serie "Heavy Metal". Un'avventura che dimostra classe sotto ogni aspetto, dalla grafica alla scelta del personaggio principale: una guerriera con più curve di una strada di montagna. Tutto da giocare.

SUPERBIKE 2001 (Ott 00, 9)

Gli sviluppatori italiani della Milestone ce l'hanno fatta ancora una volta. Come è tradizione per la EA Sports, il simulatore motociclistico della serie *Superbike* si pesenta nell'incamazione che ci accompagnerà per tutto il 2001. Il risultato finale è un piccolo capolavoro, che difficilmente troverà rivali nei cuori degli appassionati.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)

Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (Ago 00, 9)

Uno dei migliori sistemi grafici sulla piazza incontra un classico della fantascienza, ed è amore a prima vista. Vestiamo i panni di un appartenente ai corpi speciali della Federazione Unita dei Pianeti, e lanciamoci in una lotta spietata contro il nemico finale: i Borg. Coinvolgente fino all'ultimo colpo.

SHOGUN: TOTAL WAR (Giu 00, 9)

Un titolo strategico in tempo reale che rappresenta lo stato dell'arte nel suo genere. Saremo un signore della guerra nel Giappone feudale, impegnato in una lotta di conquista senza quartiere. Tanta atmosfera, molte unità e una solida intelligenza artificiale. Da non perdere.

ICEWIND DALE (Set 00, 8)

Un gioco di ruolo prestigioso, ambientato nella fantastica cornice dei Reami Dimenticati e con le regole di Advanced Dungeons & Dragons. A differenza dell'ormai classico *Baldur's Gate*, però, potremo controllare dal momento della creazione ben sei personaggi. Eccezionale in multiplayer.

STARLANCER (Giu 00, 8)

Dai creatori della saga di *Wing Commander*, un nuovo gioco che ci condurrà negli spazi siderali. Come piloti da caccia del 45° Volontari, vivremo l'evolversi del conflitto per il possesso del sistema solare. Tra battaglie stellari mozzafiato assisteremo alla nascita di una nuova entusiasmante serie spaziale.

DIABLO II (Ago 00, 9)

Il primo episodio di *Diablo* ha regalato a un numero impressionante di giocatori ore e ore di divertimento, diventando uno dei giochi più amati nella storia del nostro hobby. A distanza di anni, questo capolavoro è tornato, rinnovato nella grafica, con due classi di personaggi in più, ma sostanzialmente invariato negli elementi che lo hanno reso tale.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

X-COM ALLIANCE
(Hasbro/Microprose)

X-Com Alliance dovrebbe essere uno sparatutto-strategico-di ruolo. Il condizionale è d'obbligo perché le ultime notizie in merito a questo gioco sono tutt'altro che rassicuranti. Gravi problemi, infatti, sembrano affliggere l'ultimo nato della serie *X-Com*, soprattutto per quanto riguarda l'intelligenza artificiale. Dopo una pessima dimostrazione delle sue potenzialità offerta alla prestigiosa fiera di settore E3, *X-Com Alliance* ha mancato il più recente appuntamento londinese dell'ECTS. Un segnale che non ci lascia presagire nulla di buono.

GORE
(4D Rulers)

Buone notizie dal lontano Nebraska, dove i creativi della 4D Rulers hanno finalmente rotto il muro di silenzio che circondava lo sparatutto 3D Gore. La notizia è succulenta. Pare, infatti, che sia in piena fase di collaudo un demo giocabile. Al momento, i programmatori si stanno divertendo in lunghe partite multiplayer e, tra alcune settimane, la versione dimostrativa del titolo verrà messa a disposizione dei giocatori di tutto il mondo sulla Rete. Gore si ambienterà in tre scenari differenti, che comprenderanno un'ambientazione post-apocalittica, la nostra amata Terra nel periodo medievale e un pianeta alieno.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

PSION HA RECENTEMENTE ANNUNCIATO UNO STRUMENTO CHE POTREBBE CAMBIARE IL NOSTRO MODO DI VEDERE INTERNET...

RADIO DIGITALE E INTERNET

Sebbene la radio digitale esista in Europa ormai da qualche tempo, in realtà l'attenzione del pubblico è stata quantomeno ridotta fino a questo momento – e certamente, non è mai sembrato un argomento che potesse interessare noi videogiocatori e navigatori. La cosa, tuttavia, potrebbe cambiare con l'arrivo dello Psion Wavefinder, una specie di antenna intelligente da collegare al computer tramite l'interfaccia USB. La funzione principale del Wavefinder è abbastanza chiara – permettere un uso più comodo ed efficace della radio digitale, con possibilità interessanti come il trovare il nome della canzone che si sta ascoltando, registrarne l'MP3 in tempo reale o comprarsi il CD, il tutto con un paio di semplici clic.

Quello che invece non è immediatamente evidente è la possibilità che, tramite il Wavefinder, si aprano vie percorribili per un collegamento Internet a banda larga e costo ridottissimo. Naturalmente, la cosa non è applicabile a tutti i tipi di collegamento – la rete Digital Radio funziona solo in modo univoco – tuttavia, anche così potrebbe trasformarsi in un sistema fenomenale per visualizzare pagine web, scaricare file di grosse dimensioni e via dicendo. Diciamo che, sostanzialmente, i vantaggi sarebbero quelli di Internet via satellite, senza le considerevoli spese di installazione collegate, e con la possibilità di avere, in futuro, anche degli strumenti portatili. L'utilità della cosa è chiara – resta da vedere come reagiranno le industrie che stanno investendo nei sistemi di telefonia mobile a banda larga, mercato ovviamente competitivo con eventuali applicazioni Internet della Digital Radio.

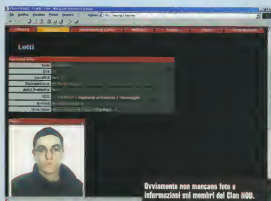
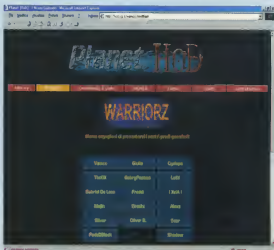
Il software associato al Wavefinder permette di sintonizzarsi su una stazione radio semplicemente cliccando su un'icona.

GIOCHI COMPUTER

HTTP://HOD.NGI.IT

CLAN HOD

Forse il fatto che Quake II *non sia più il gioco più popolare è un bene...*

È ormai passato un po' di tempo da quando *Quake II* era il gioco multiplayer più giocato, eppure gli appassionati ci sono ancora – e si danno un gran da fare. Questo mese, infatti, abbiamo visto uno dei siti più interessanti, più aggiornati e meglio realizzati degli ultimi tempi: il quartier generale del clan Hand of Death. Il sito, disegnato dal membro TheOX, è ai livelli di pagine ben più famose – una impostazione grafica sobria ed efficace, nonché un uso parco e intelligente di Flash rendono il sito un vero piacere da navigare e leggere. A questo si aggiungono (come potevano mancare!) un forum e una chat, per membri e "estranei", delle aree dedicate ai file, una buona sezione di links e addirittura le foto dei componenti del clan. Insomma, da visitare assolutamente – e se giochiamo a *Quake II*, forse è il caso di pensare a chiedere di entrare nel clan.

Ovviamente non mancano foto e informazioni sui membri del Clan HOD.

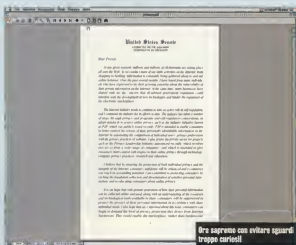
SENATO AMERICANO

ISTRUZIONI PER LA NAVIGAZIONE

Impariamo a nasconderci da sguardi indiscreti.

La Commissione Giustizia del Senato degli Stati Uniti ha diffuso una notevolissima guida alla "navigazione sicura". Il presupposto è che, nonostante vi siano ottimi sistemi per difendersi dai "cacciatori di profili", la stragrande maggioranza degli utenti di Internet non li conosce o non sa come usarli. La guida, naturalmente in lingua inglese, si intitola "Know the Rules, Use the Tools", cioè "Conoscere le regole, usare gli strumenti" - e in effetti, riesce ampiamente in entrambi i propositi.
Nella guida troviamo utili suggerimenti per ottenere una navigazione più protetta dal punto di vista della privacy - spiegazioni dettagliate su come utilizzare i famigerati cookie, analisi di vari programmi e strumenti in commercio (o liberi) che permettono una navigazione anonima e via dicendo.
Se siamo interessati all'argomento e conosciamo un po' di inglese, possiamo recuperare la guida dal sito http://judiciary.senate.gov/privacy.pdf

Ora sapremo con evitare sguardi troppo curiosi!

VOX POPULI

http://utenti.tripod.it/lentuonline/
Uno splendido sito personale, con una chiara vocazione artistica e ricco di contenuti interessanti.

http://members.xoom.it/Roboxss
Una pagina personale dedicata al cartone animato Dragon Ball Z.

http://digilander.iol.it/iceeagle/
Un sito dedicato a *Formula 1 Grand Prix 3*, molto aggiornato.

http://www.southparkita.f2s.com/
Il sito ufficiale del gruppo di discussione free.it.south-park, dedicato (chiaramente) alle avventure di Cartman, Kenny e soci.

http://www.geocities.com/paradiglier6/
È ancora un po' scarna, ma questa pagina personale promette bene.

HTTP://WWW.GRAALONLINE.COM

Sul CD di questo numero troveremo ben quattro mappe per Half-Life*, sia in versione deathmatch che in versione Counterstrike, selezionate per noi dallo staff di Multiplayer.it.*

Due tra le più apprezzate mappe DM, frutto della stessa mente Steve Lyne, alias "Scary-one" è famoso tra gli appassionati per la prolifica realizzazione di molte mappe multiplayer: Havoc e Outcry! (versione rivista e corretta dallo stesso autore della precedente Outcry) sono piuttosto simili e certo non sfuggono all'occhio attento le caratteristiche che le accomunano. Sono entrambe ambientate all'interno di un grande edificio su molteplici livelli. Non mancano trabocchetti e strani meccanismi da attivare per raggiungere le armi più potenti o per tendere letali imboscate agli avversari. Con mine di prossimità e bombe a telecomando si può dominare dai punti sopraelevati, mentre per gli amanti del corpo a corpo non mancano il sempreverde MP5 e il fucile calibro 12. L'utilizzo appropriato delle texture e delle luci contribuisce a rendere l'atmosfera cupa e fortemente tecnologica: pannelli di comando, sirene d'allarme e griglie mobili completano il quadro. Imperdibile per tutti coloro che giocano a *Half-Life* in modalità Death Match.

CS Assault 2000

Questa mappa è la modifica amatoriale apportata a una delle mappe incluse nel "map pak ufficiale": cs_assault. Tutti i cambiamenti sono stati apportati per migliorare la già ottima giocabilità della versione originale, e hanno contribuito molto a ridimensionare il vantaggio di cui godevano i tiratori scelti dei terroristi. La missione si svolge in notturna e ha come scopo la liberazione dei quattro ostaggi: alcuni automezzi, messi in posizione strategica, garantiscono copertura agli assaltatori, mentre l'esterno può essere facilmente controllato dai cecchini; sono state migliorate tutte le vie di accesso al magazzino in modo da permettere l'irruzione da punti diversi. Le texture sono state riviste e rese molto più realistiche, facilitando il coinvolgimento del giocatore. In definitiva un esperimento ben riuscito che centra il proprio scopo: aumentare il divertimento in una delle migliori (e per questo più longeve) mappe per *Counter Strike*.

CS Shoothouse

Questa missione è ambientata in un piccolo cantiere edile; lo scopo finale è quello di liberare l'unico operaio caduto ostaggio nelle mani dei terroristi (se giocate come *CS*, naturalmente). Le texture sono nuove, molto dettagliate e riproducono fedelmente i materiali che compongono le infrastrutture: pannelli di legno, contenitori metallici ecc. Altro grande pregio di questa piccola mappa è la struttura che rende molto equilibrato lo scontro: il luogo in cui ci si scontra più frequentemente è il primo piano, dal quale iniziano i terroristi e in cui è custodito l'ostaggio. Nonostante le ristrette dimensioni, sono numerosi anche i luoghi nascosti in cui tendere agguati agli ignari avversari.

Su questo stesso numero, a pagina 42 troviamo uno speciale su *Counter Strike* versione 7.1, presente peraltro sul nostro CD demo!

I MAGNIFICI 5

http://www.aenigmatica.it
Il "fratello online" della Settimana Enigmistica – se abbiamo qualche ora da perdere, qui caschiamo benone.

http://www.bantu.com
Un sistema di "messaggeria istantanea" basata sul WWW, che permette di interagire anche con gli altri sistemi come ICQ, AIM e Yahoo! Messenger.

http://quartaisoladeltempo.20m.com
Il sito di un gruppo prog-rock che bisogna per forza ascoltare e conoscere – e c'è anche qualcuno che conosciamo tutti…

http://www.howthingswork.com/
Purtroppo è in inglese, ma questo sito è una vera risorsa per tutti quelli che, come noi, vogliono sapere "come funzionano le cose" – e stavolta non siamo noi a dover rompere il giocattolo per guardare!

http://ww.liberliber.it
Una super-biblioteca online dove potremo trovare buona parte dei grandi classici.

ASHERON'S CALL

VOCI DALLE DIRELANDS

L'ultimo mese ha rivelato grandissime novità nel mondo di Dereth…

Finalmente le grandi spire che da mesi volavano sopra le maggiori città hanno rivelato la loro terribile natura. Anwich e Tufa sono state distrutte da questa bomba a tempo delle Ombre, Craigstone si è salvata per un pelo, ma la foce del fiume da cui la città prende il nome terrà per sempre la testimonianza della sfiorata catastrofe. In contemporanea sono giunte attraverso i portali tre nuove specie di mostri. Gli Ursin, giganteschi incroci tra orsi e felini, i Griewers, parenti degli Olthoi, da cui prendono anche il carapace, ma dotati di attacchi elettrici invece che acidi, e i Niffis, delle specie di lumache giganti dotate di devastanti poteri magici. Nelle città degli Sho, invece, tutto sembra tranquillo ma non è altro che la quiete prima della tempesta. A breve infatti si aspetta un attacco a Mayoi da parte degli Shadow, o dei loro fetidi sudditi, ma gli eroi ancora una volta sono pronti al contrattacco. Con tristezza dobbiamo notare come la razza degli Aluvian sia in declino, la stessa razza che per prima a messo piede su Dereth e sconfitto gli Olthoi ai tempi della schiavitù umana. Anche i Gharu non sono molto presenti mentre gli Sho prosperano indisturbati anche grazie alle loro innate capacità di combattimento. In ultimo l'avventura della Black Rock è stata terminata, e i suoi poteri si sono rivelati immensi, più di quanto si aspettava. Anche per questo mese è tutto, vi aspettiamo sempre più numerosi.

Malus
(soll@technival.com)

La desolata isola del nord ricoperta dai ghiacci.

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Autunno, finalmente. Mentre i pavidi si sollazzavano in vacanza, io mi sono allenato e allenato e allenato. Il risultato? Ho dovuto cambiare alias per giocare – di recente, ogni volta che mi collegavo a un server o entravo in una partita di Diablo II*, se ne andavano tutti… Ergo, il cambio di nome, e la gioia per l'arrivo dell'autunno: saranno tutti imbolsiti e infiacchiti, dopo le vacanze… Nel frattempo, scrivetemi pure a* gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it *– tra un livello e l'altro cercherò di rispondere…*

Ciao Kevorkian,
potresti darmi alcune delucidazioni sul gioco in rete? Io gioco con un clan di *Quake 3*, i Mad_House_of_Frag. Quando gioco il mio ping si aggira tra i 140 e i 220: è buono o si potrebbe cercare di meglio? Tieni conto che io uso un normale modem a 56k, e quindi non posso permettermi grandi velocità. Però c'è gente che ha il mio stesso modem, e riesce ad avere dei ping molto più bassi.
MHF MAD_CAP
bykorn@libero.it

[illegible]

Sommo Kevorkian,
Sono un vostro lettore da molto tempo e non ho mai avuto occasione di scrivere alla vostra stupenda e impareggiabile rivista. Passiamo al dunque:
1) Cosa devo fare per partecipare a un torneo di deathmatch di *Quake 2*? Sono tutti gratuiti? Esistono tornei per principianti, dato che mi sono affacciato da poco al gioco in rete?
2) In che cosa consiste *Quake 2 Lithium*?
3) Esiste una patch, sempre per *Quake 2*, per giocare contro i bot? Se sì, dove la posso trovare?
4) Durante alcune partite contro giocatori di lingua inglese alcuni di essi, nello scrivere messaggi, facevano uso di abbreviazioni come "lol" e "gg". Cosa significano? (Scusate se sono imbranato)
Ti ringrazio anticipatamente per le risposte e, salutami Nemesis!
Claudio (in rete "Super_Sayan1")
P.S. Circa un mese e mezzo fa sono andato a curiosare nelle classifiche mondiali di *Quake 2 Lithium*, se non ricordo male, e ho notato che il tuo nome si trovava molto in alto! Complimenti!

[illegible]

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Quello di Ultima Online *è un mondo veramente magico dove accadono cose strane...*

La fantasia dei giocatori di *UO* non ha limiti: sulla torre di Swarz vediamo un acquario e addirittura la bandiera italiana!

INDIRIZZI UTILI

- Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- per iscriversi alla mailing list italiana di UO basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com
- Il sito del mese: www.uoitaly.com - un sito tutto in italiano che ha ancora bisogno di qualche ritocco, ma cresce bene, merita una visita.

Utilizziamo la macchina del tempo e torniamo al mese di Agosto 1999. a quel tempo il Senior Counselor italiano di nome Windwalker era "wedding coordinator" dei server europei. Il suo compito era, tra gli altri, quello di officiare matrimoni, e in quel periodo sul server Drachenfels unì in matrimonio virtuale un giocatore e una giocatrice di *UO*, lui canadese e lei olandese. Fino a qui niente di strano, ma torniamo al mese di ottobre 2000, quando Windy andrà in Olanda Infatti il canadese Alexandre Baryl e l'olandese Jelleke Saher si sono conosciuti nella vita reale, si sono innamorati e hanno deciso di sposarsi, per cui hanno pensato di rifare la cerimonia che a suo tempo era già stata fatta su *UO* - e con gli stessi costumi! Alla Electronic Arts sono naturalmente molto soddisfatti e stanno preparando un servizio fotografico, che potremo vedere nel sito di *UO*. Naturalmente, noi italiani non siamo rimasti a guardare, e tramite il Counselor abbiamo mandato alla coppia una targa ricordo a nome di tutti i giocatori italiani di *Ultima*. Cosa dobbiamo dire? A volte le favole si avverano e, come dice giustamente Windy, sono queste le piccole cose che ci tengono legati a un gioco che si sta dimostrando sempre più unico.

Passiamo ora alle novità del gioco: è stato annunciato un nuovo labirinto, che si chiamerà Khaldun e sarà nel profondo delle terre di Second Age. Il nuovo dungeon, presente solo sul mondo di Felucca, sarà dedicato ai giocatori esperti, gli unici che avranno qualche possibilità contro i nuovi e terribili mostri che lo abitano Per ora questo nuovo dungeon è attivo sui server Test Center e Test Faction, ma verrà presto aperto su tutti i server Origin. Per poterci entrare è sufficiente avere *UO Second Age* oppure *UO Renaissance*.

Forse non tutti sanno che *UO* ha compiuto 3 anni, infatti il 27 Settembre 1997 iniziava ufficialmente l'avventura di *Ultima Online*, per festeggiare il compleanno Origin ha deciso di premiare i suoi giocatori più fedeli con dei gadget, che saranno diversi a seconda dell'anzianità dell'account. I più fedeli potranno scegliere, tra le altre cose, addirittura un cavallo trasparente!

Certo, forse sarebbe meglio se Origin, invece di perdersi in queste amenità, si dedicasse totalmente a sistemare alcuni bug che hanno veramente danneggiato dei giocatori negli ultimi tempi - uno, per esempio, consentiva di svuotare completamente le case

Anche questo mese il nostro pellegrinare sulle strade di Britannia finisce qui: ora è il momento di controllare l'esatta età degli account. .

Ricordiamo anche che si possono inviare racconti, note, e tutto quello che interessa la comunità di *UO* all'indirizzo Red_Stain@uomail com

CTRL B a tutti

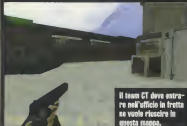
Macchia Nera

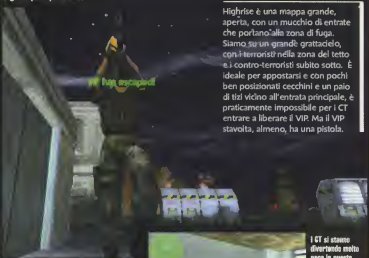
I CULTORI DEL MOD?

In occasione della pubblicazione della versione 7.1, diamo un'occhiata a quella religione che è *Counter-Strike*.

Non c'è mai stato nulla di anche solo paragonabile a *Counter-Strike*. Tutti noi abbiamo giocato tornei e giochi di squadra in varie incarnazioni, al plasma o senza. Siamo rotolati come cecchini lungo i fianchi delle colline. Abbiamo consumato jet-pack e affrontato mostri nei vicoli con In mano solo un misero pezzo di tubatura. Tra gli sparatutto in soggettiva abbiamo visto più espansioni multigiocatore di qualunque altro genere, ma nessuna era in grado di scatenare la stessa tensione, lo stesso esplosivo, frenetico coinvolgimento da guerrieri paramilitari che offre questa modifica amatoriale di *Half-Life*. Con più giocatori online in ogni istante di *Quake III* e *Unreal Tournament* messi insieme, *Counter-Strike* è, nel senso più letterale del termine, un fenomeno. Per chi non abbia ancora intrapreso un pellegrinaggio sui server di *Counter-Strike* per comparire dinnanzi a una simile divinità, ecco il dogma della setta: *Counter-Strike* mette due team l'uno contro l'altro; i Terroristi da una parte e i Contro-Terroristi dall'altra. È solo multigiocatore, quindi è richiesta una rete LAN o una connessione internet per giocare. A ogni squadra viene dato un obiettivo: salvare o proteggere gli ostaggi, rapire un VIP portandolo all'elicottero o assassinarlo prima che lo raggiunga, e così via. Il successo porta denaro, e il denaro ci permette di acquistare nuove armi. Armi più grosse e più potenti significano poter continuare a mietere successi. La precarietà data dall'avere solo una vita per round è il cuore del suo fascino. Mentre la dinamica di squadra può rivelarsi sconcertante, perlomeno a un novellino, alla lunga aggiunge quell'elemento d'urgenza e pathos a ogni conflitto. La squadra perdente deve faticare duro per trionfare, rendendo ancora più gratificante il momento in cui la serie d'insuccessi s'interrompe con una trionfante vittoria. Dal momento che nel gioco la nostra vita e l'equipaggiamento diventano importanti, il gioco ricompensa l'attenzione e la riflessione nelle scelte. Non possiamo procedere come pazzi, sicuri che presto o tardi troveremo in giro un'altra vita, perché non succederà più. Iniziamo a stare più attenti, perché gettandoci dall'inizio a capofitto nella frenesia della battaglia finiremmo presto con la testa esplosa come un melone dal primo cecchino, trascorrendo il resto del gioco come un osservatore fantasma, a morderci la lingua. Beh, almeno in teoria. Le tattiche dei team devono essere disciplinate e coordinate per assicurare il successo, anche se questo significa entrare tutti simultaneamente in una stanza, a fucili spianati, per sorprendere il nemico, sapendo che questo potrà costare perdite, di cui una potremmo essere proprio noi. Un team dipende dalla mira dei suoi cecchini e dalla capacità di muo-

Un giorno in ufficio

in questa mappa si nota un grande lavoro. L'ufficio è una grande e complessa mappa ricca di opportunità sia per i terroristi, sia per chi deve liberare gli ostaggi, specialmente date le numerose entrate. Supporta un elevato numero di giocatori e senza dubbio farà apparizioni regolari nelle nostre partite da venti persone. Interessanti dettagli includono il proiettore e un ritratto di Natalie Portman, decisamente un elemento di distrazione per le squadre che avanzano.

Il team CT deve entrare nell'ufficio in fretta se vuole riuscire in questa mappa.

Highrise ha parecchie vie di fuga. I terroristi devono essere parecchio in gamba per coprirle tutte.

La scalata dei VIP

Highrise è una mappa grande, aperta, con un mucchio di entrate che portano alla zona di fuga. Siamo su un grande grattacielo, con i terroristi nella zona del tetto e i contro-terroristi subito sotto. È ideale per appostarsi e con pochi ben posizionati cecchini e un paio di tizi vicino all'entrata principale, è praticamente impossibile per i CT entrare a liberare il VIP. Ma il VIP stavolta, almeno, ha una pistola.

I CT si stanno divertendo molto poco in questo momento.

Una granata ben posizionata risolve tutti i problemi...

Las Vegas, baby!

Esatto, come sospettavamo: dobbiamo piazzare bombe in un casinò abbandonato. I terroristi partono infatti dal tetto e si fanno strada giù nel salone. Questa mappa prova ancora una volta che il gruppo di sviluppatori sa esattamente come realizzare un livello da demolizione. È ben bilanciata e ha alcuni scenari fantastici, anche se è pieno di cadaveri.

versi silenziosamente dei suoi vicini di squadra; basta infatti l'errore di un solo uomo per causare il massacro dell'intero gruppo. Per aiutarci nella coordinazione, i programmatori del gioco hanno incorporato un sistema di comunicazione radio: premendo un paio di tasti si possono dare comandi come "ritiratevi, ragazzi" e "rompete il fronte" diritto negli auricolari del resto del nostro team. Non c'è mai stato un gioco multiplayer tanto tattico come *Counter-Strike*. Un semplice giro del Web rivela masse di siti le cui pagine e pagine descrivono in dettaglio ogni possibile strategia offensiva, ogni concepibile angolo per i cecchini, ogni modo immaginabile per giungere al colpo di grazia che assicurerà la vittoria.

Counter-Strike è stato in sviluppo per molti mesi e ha visto molte versioni beta rilasciate dalla squadra di ragazzi che lo hanno progettato e programmato. Trucchi e aggiunte al codice hanno eliminato bug e aggiunto nuovi dispositivi al già notevole e divertentissimo armamentario. Le ultime versioni hanno migliorato l'efficienza della rappresentazione 3D, modificato il codice internet e aggiunto nuove mappe. Perfino le granate fumogene, note per rallentare di molto la grafica in giochi di questo tipo, sono state implementate ad arte e rendono possibile aprire il fuoco immersi in nuvole di fumo (sempre a condizione di avere un PC abbastanza potente). È passata molta acqua sotto i ponti dal rilascio della prima beta. Minh Le, soprannominato "Gooseman", è il capo programmatore e ispiratore del progetto. Gli abbiamo chiesto di parlarci dei primi tempi in cui lavoravano al gioco.

"Credo che la mia motivazione iniziale per rilasciare la beta 1 fosse quella di avere l'opinione di qualcun altro. È a volte più facile sviluppare una modifica o un gioco rilasciando frequenti versioni test, che il pubblico può giocare e giudicare dandoci indicazioni su come andare avanti. Non immaginavo minimamente quanto il gioco sarebbe poi diventato famoso in quel momento. Non credo di aver realizzato davvero il successo di *Counter-Strike* finché non arrivammo alla beta 5. Fu quando noi cominciammo a essere notati da alcuni grossi nomi del mercato, e la nostra casella postale fu saturata fino a diventare inutilizzabile". Ma Minh Le aveva posto qualche limite sul suo progetto? *CS* era, dopo tutto, un grosso prodotto che un piccolo gruppo di eroici ragazzi tentavano di mettere in piedi tutto da soli, anche se il suo entusiasmo era apparentemente incontenibile.

"Non ci sono mai stati momenti in cui ho pensato di ricominciare da capo... ci sono stati, comunque, momenti in cui ho seriamente pensato di buttare tutto all'aria. Questo di solito era causato dalla mia frustrazione su un particolare problema di codice o dal fatto che talvolta mi trovavo totalmente stressato a forza di lavorare giorno e notte". Il supporto dai creatori di *Half-Life* si rivelò indispensabile per il progetto, come ci ha spiegato il programmatore Jess Cliffe. "La Valve ci ha dato parecchio supporto durante lo scorso anno. La cosa più fantastica è che ogni volta che avevamo una domanda sul motore o su un'oscura questione tecnica su *Half-Life*, loro erano sempre lì pronti a darci la risposta. È stato anche bello quando ci hanno messo in contatto con i Barking Dog Studios per ottenere un poco di programmatori extra durante lo sviluppo della beta 5. Alla Valve sono estremamente disponibili con tutti quelli che sviluppano mod, non solo con *CS*".

Comunque, la lunga strada allo stato corrente non è stata senza i suoi critici e le discussioni tra scuole di pensiero diverse. La Beta 6.5 provocò una controversia riguardante il nuovo codice internet, che veniva criticato perché forniva una pessima connessione. L'obiettivo era stato quello di compensare il massiccio salto di velocità tra i differenti modem usati dai giocatori. Ma questo ebbe come risultato che le persone con le veloci connessioni ADSL venivano uccise dai loro avversari più lenti anche dopo essersi nascosti dietro un angolo, causando comprensibili lamentele. Jess ci ha detto al riguardo: "Io penso che la nuova patch abbia definitivamente reso *HL* e *CS* più accessibili per chi dispone di connessioni lente. Lo possono verificare personalmente su di me, perché a casa ho una connessione lenta e prima della patch *CS* era completamente ingiocabile. Ora posso giocare con discreta efficienza e senza essere disturbato da rallentamenti o perdita di dati". Ogni nuova versione ha aggiunto qualcosa, e la recente Beta 7.1 non fa eccezione. C'è una nuova interfaccia che, nonostante richieda un eternità per caricare su una macchina modesta, sembra davvero fantastica. L'unico svantaggio è che risulta leggermente più ingombrante dell'originale interfaccia testuale. Vi è anche un aggiunta di armi truccate e una marea di nuovi livelli. Una delle novità più attese è che il VIP finalmente porta una pistola, piuttosto che un semplice coltello da combattimento, rendendo il ruolo del bersaglio meno noioso per il giocatore che lo interpreta. C'è anche una nuova serie di bug, che comporterà sicuramente molte lamentele, ma tutto considerato, tutti i cambiamenti sono per il meglio. Anche le battaglie con le jeep ad alta velocità hanno finora dimostrato di essere il divertimento incarnato. Proprio così: battaglie tra jeep. È forse un passo di troppo? Anche se fosse così, l'aggiunta di veicoli è chiaramente una considerevole evoluzione rispetto alla formula classica. Mentre la presente versione include solo una mappa di test con una coppia di Jeep, possiamo aspettarci di vedere camion e carri armati, e probabilmente un carro sollevatore entrerà in servizio nei futuri livelli.

"PROVIAMO LE MAPPE DESCRITTE IN QUESTE PAGINE INSTALLANDOLE DAL CD DEI DEMO DI QUESTO MESE!"

La parola chiave è, naturalmente, beta. *Counter-Strike* sarà sempre una versione test, e perfino la versione in scatola che la Sierra si è offerta di distribuire sarà presto sorpassata dalle patch. Lo possiamo scaricare da internet gratis, o acquistare la versione completa che uscirà nei negozi, che non richiede *Half-Life* originale per girare. La garanzia è nel fatto che essendo un mod in continua evoluzione, difficilmente potrà annoiarci. I giocatori, online o sulle loro LAN, sono allo stesso tempo tester per un gioco che potrebbe non essere mai terminato in senso tradizionale. *CS* è azione comunitaria al suo apogeo, un socialismo delle anime di giocatori, unite nella comunione del loro amore per il libero download. Ovviamente, a dispetto delle sue ammirabili radici, è proprio la sua amatorialità che rende il futuro di *Counter-Strike* incerto. Goose e i suoi compagni non potranno lavorare a questo per sempre, e presto la competizione di altri prodotti professionali, come *Team Fortress 2*, metterà a dura prova il monopolio attuale di *CS*. Più interessante potrebbe essere chiedersi se questo progetto, in qualche modo, ha realizzato già quello che la Valve avrebbe voluto realizzare con *Half-Life*. Questo è impossibile da dire, ma ci si può passare sopra, soprattutto se i veicoli in *CS* inizieranno a funzionare come si deve. E in fondo in ognuno di noi c'è una parte che freme al pensiero che alcuni fan di *Half-Life* sono nusciti in una simile impresa, facendo tremare i grossi big dell'industria.

Ciò che è certo è che *CS* resterà una leggenda per molto tempo. E finché qualcuno vorrà accamparsi nascosto in un angolo buio con il suo fucile per mietere vittime, le beta continueranno ad arrivare...

GIOCHI COMPUTER

Molto pulp...

Con la Beta 7.1 - che ricordiamo è presente sul CD demo di questo mese, potremo acquistare due Beretta per soli $1000, e sbizzarrirci in duelli alla John Woo. Utilizzare due pistole contemporaneamente ci permette di scatenare una vera valanga di fuoco!
L'unico difetto è dato dal raggio di azione, devastante solo a distanza ravvicinata.
Il coltello, invece, è un gradito miglioramento: non c'è niente di più divertente (e letale...) che attendere dietro a una porta l'arrivo di un nemico per colpirlo alle spalle. Con la Beta 7.1 è stato introdotto un attacco secondario anche con il coltello, in grado di uccidere quasi chiunque con un colpo - anche se dovremo attendere di più per la "ricarica" e per usare nuovamente l'arma.

Aspettiamo con ansia il momento in cui in questi livelli compariranno finalmente carri armati a camion. Allora ci sarà da divertirsi...

Vroooooooom!

I veicoli, finalmente! Questa è la mappa di test dalla quale ogni nuova mappa con veicoli sarà sviluppata. L'area stessa è una corsa stunt per le due jeep disponibili. È fatta a forma di ovale, con un corridoio che corre nel mezzo. Ci può capitare con facilità di mandare in pezzi la jeep e l'implementazione richiede ancora molto lavoro.

Brem X Jones : 65(Health)

Sulla jeep possiamo finalmente fare azioni a sparatorie in corsa come nei film.

Mandiamo fuoristrada il terrorista con la sua jeep, questo dovrebbe rallentarlo.

Bunker atomico

Foption è una mappa con il classico tema: piazza la bomba e scappa. Questa struttura militare deve essere difesa dai terroristi. Ci sono già stati diversi combattimenti, e la scena è di estrema atmosfera. Non solo per l'incredibile ologramma che galleggia davanti ai nostri occhi, ma per dettagli come il portacenere con il sigaro ancora fumante.

Questo mondo enorme troneggia all'interno della mappa Foption.

Moschea Balaclava

Molto simile a Dubai, si tratta di una mappa di ostaggi. È davvero di grande atmosfera, con le voci dei mussulmani che pregano in sottofondo. È una mappa chiusa che offre grandi opportunità per battaglie in strada. L'unica cosa negativa è il cielo, che sembra distorcersi in strani modi mentre lo si sta a guardare.

Una perfetta ricostruzione di Dubai.

STUPID INVADERS

E se davvero non fossimo soli nell'universo?

Due candidati al Premio Nobel per l'idiozia.

Ritratto di famiglia con bola.

ISTANTANEA SU: STUPID INVADERS

Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Xilam
Genere: Avventura
Requisiti di sistema: P2 233, 64 MB RAM
Internet: www.stupidinvaders.com
Data di uscita: 15 novembre
Perché aspettarlo: Perché di avventure deliranti come questa c'è ancora bisogno. Perché nessun avventuriero che si rispetti è disposto ad accettare la morte del genere. Perché ogni tanto è indispensabile farsi quattro grasse risate.

SUL fatto che esistano altre forme di vita nell'universo, gli sviluppatori della Xilam non hanno alcun dubbio. Sul fatto che si tratti di creature "intelligenti", invece, se ne potrebbe discutere. I cinque alieni precipitati sulla Terra non sembrano infatti godere di un quoziente intellettivo da premio Nobel né, tantomeno, sono mossi da un pericoloso desiderio di conquista anzi, sono pericolosi più per la propria incolumità che per quella degli abitanti del pianeta azzurro. Sono in pratica il punto di incontro tra la goffa curiosità dell'Extra Terrestre di Steven Spielberg e la grossolana attitudine per le cose belle della vita di Beavis & Butthead.

La loro ingenuità li ha portati a essere oggetto di interesse per lo scienziato pazzo Dr. Sakarine, collezionista di alieni per hobby. In quanto difensori dei deboli e della giustizia dovremo così guidare il folle gruppo di extraterrestri fuori dai guai. L'interazione con la vicenda assume la forma delle avventure punta e clicca più classiche. Un cursore a forma di mano consente di muovere il personaggio su schermo e di interagire con gli oggetti (raccoglierli, combinarli e usarli con elementi del fondale). Fin qui, dunque, niente di nuovo. L'aspetto che invece distingue *Stupid Invaders* dal resto delle avventure è l'approccio agli enigmi, assolutamente demenziale. Ragionare in modo razionale non porta da nessuna parte, bisogna riuscire a penetrare negli insondabili meandri della mente aliena (e di quella dei programmatori...) per poter risolvere le situazioni più complicate.

Come si comporterebbe un extraterrestre di fronte a Babbo Natale incastrato nel caminetto e in ritardo di otto mesi per le consegne dei regali? Sicuramente l'extraterrestre non sa nemmeno cosa sia il Natale. L'unico problema è dato dalla ingombrante presenza di un vecchio obeso che impedisce di sfuggire attraverso l'ultima via rimasta. Ecco quindi che riversare dell'acido nel camino non comporta l'infrazione di un imperativo morale di cui pentirsi fino alla fine dei propri giorni. Il più delle volte, inoltre, l'effetto di un'azione non coincide con le aspettative - in perfetta sintonia con la filosofia di Wyle E. Coyote

L'APPARENZA INGANNA

Le cose non sono sempre quello che sembrano. Prendiamo per esempio questi "teneri" pulcini: il loro potere di seduzione è davvero esplosivo. L'umorismo di *Stupid Invaders* attinge a piene mani dal repertorio di Hanna & Barbera. Non sembra di assistere ad una scena di Road Runner?

"NON HA PROPRIO NULLA DA INVIDIARE AI CARTONI ANIMATI DELL'ULTIMA GENERAZIONE"

Il terribile Dr. Sakarine, collezionista di extraterrestri.

Gli armadi nascondono sempre qualche sorpresa!

Ed è proprio questa "incomprensione" che fa scaturire l'ilarità. Ilarità suscitata non solo dalle situazioni ma, soprattutto, da come queste vengono rappresentate, grazie a un design dei personaggi e delle locazioni assolutamente bizzarro e alla straordinaria caratterizzazione delle voci.

Da un punto di vista grafico, *Stupid Invaders* non ha nulla da invidiare ai cartoni animati dell'ultima generazione: personaggi simpaticamente disgustosi e architetture dalla prospettiva improbabile. Anche le animazioni sono molto fluide e lo stacco tra l'azione e i filmati (di cui il gioco abbonda) è quasi impercettibile.

L'umorismo che traspira dai dialoghi e dalle vane situazioni di gioco non è mai troppo raffinato, ma si appoggia sempre a una candida volgarità. Battute come "Adoro usare il mio organo" (riferito a un'improvvisazione musicale ma con chiari riferimenti in altro senso), sono all'ordine del giorno.

La versione provata per questa anteprima presenta ancora alcune imperfezioni: già riuscire a capire da quante schermate è composta una determinata locazione (e come accedervi) è un'impresa che supera la risoluzione degli enigmi. Si tratta comunque di un problema che la versione definitiva, prevista per metà novembre, dovrebbe riuscire a superare con agilità. D'altro canto, tutto quello che siamo nusciti a vedere del gioco ci ha entusiasmato e in più di un'occasione ci siamo schiantati dalle risate. L'interfaccia di gioco è molto semplice e ridotta all'osso, ma *Stupid Invaders* non è per niente un'avventura cervellotica che richiede una rigorosa gestione dell'inventario. La migliore disposizione per poter accettare un gioco strampalato come questo è la stessa richiesta per apprezzare un cartone di Hanna&Barbera: dimentichiamoci quindi azione frenetica ed effetti grafici mozzafiato per abbandonarci invece al puro piacere della visione, accompagnata da quel minimo di interazione prevista da qualsiasi videogioco. Il punto di forza di *Stupid Invaders* è proprio questo: la capacità di suscitare un sorriso.

Con oltre cento locazioni da esplorare, *Stupid Invaders* si presenta anche come un'avventura dalla buona longevità. L'illogicità di alcuni enigmi potrebbe generare qualche sintomo di frustrazione e, inoltre, in questa avventura può capitare di morire e quindi di dover ricominciare dall'ultimo salvataggio. Il modo in cui si "muore", però, a volte è così spassoso che, anche avendo già intuito come risolvere un determinato enigma, può valere la pena sbagliare apposta per vedere l'effetto che genera.

Goffi, brutti, stupidi e assolutamente amorali nella loro ingenuità: ecco come sono gli alieni secondo i parametri Xilam. Ma questi cinque sprovveduti extraterrestri sono anche adorabilmente divertenti da seguire. Il loro rocambolesco atterraggio è previsto sui nostri monitor per metà novembre. Prepariamoci ad accoglierli come si conviene.

ALICE

Un mondo assurdo e oscuro che si trova... attraverso il solito specchio!

ISTANTANEA SU: ALICE

Casa: EA

Svuluppatore: Rogue Entertainment

Genere: Azione/ Avventura

Requisiti di sistema: PIII 500, 64 MB di RAM, Scheda 3D

Internet: www. alice.ea.com

Data di uscita: Autunno inoltrato

Perché aspettarlo? è uno strano mix di azione e di rompicapi con una storia oscura e intricata

Le mani di questo coniglio sembrano i guanti di un portiere di calcio. Nonostante l'apparenza maligna, si tratta di uno degli alleati di Alice.

Alice sta contrattando con il lombrico, ma sembra non avere molto successo neanche questa volta: l'invertebrato è molto cocciuto.

IL gioco di American McGee, è ispirato a una sorta di "terzo capitolo della storia," che ha luogo dopo "Alice nel Paese delle Meraviglie" e "Attraverso lo Specchio". Potrebbe sembrare una dichiarazione arrogante per due motivi: in primo luogo perché Lewis Carroll è considerato un inventore di storie molto bravo e creativo in molti circoli letterari, nonostante abbia omesso il suo nome sui libri; e in secondo luogo, c'è già stato un terzo capitolo scritto da un certo Jeff Noon, "Automated Alice". In difesa della Rogue va detto che Alice stessa può commentare le sue avventure, "Qual è lo scopo di un libro senza figure?"

Da un punto di vista visivo, il "terzo capitolo" di American McGee è spettacolare e psichedelico, e utilizza il sistema grafico di *Quake III*, modificato per l'occasione, per produrre fondali animati davvero interessanti, modelli con moltissimi poligoni e ambienti che sottolineano la natura da incubo del paesaggio. American McGee ci tiene a prendere le distanze dall'interpretazione del cartone animato classico della Disney e il suo sogno è che la scatola del gioco venga messa di fianco ai libri di Carroll negli scaffali delle librerie, quindi spera che *Alice* attiri l'attenzione di un grande pubblico, commentando che un giocatore esperto di titoli come *Half-Life* potrebbe portare a termine l'avventura senza troppi problemi. Naturalmente non si tratta semplicemente di uno sparatutto con un po' d'avventura e di rompicapi posti qua e là.

Alice nel Paese dei Pazzi stringe un coltellaccio da usare contro i suoi incubi mentali.

Il Gatto del Cheshire non è certamente quello della Disney, con questo corpo emaciato e le orecchie perforate.

(American dice che il gioco è al 70% azione e al 30% rompicapi.) Per rendere le cose ancora più facili al giocatore, il ruolo del Gatto del Cheshire è stato adattato a una forma di "aiuto" durante il gioco, un personaggio che comparirà per aiutarci a risolvere gli enigmi e che darà informazioni dettagliate su nemici e armi. Nella tradizione di Carroll, che vuole i paesaggi del mondo fatato come una sorta di allegoria del subconscio di Alice stessa, questa versione di American McGee è l'avventura all'interno dell'insano cervello di un'Alice più vecchia, il cui vero "sé" non è più addormentato sulle rive di un fiume, ma tenuto prigioniero in un manicomio Vittoriano. Non riuscire a portare a termine l'avventura

"ALICE PUÒ CAMMINARE SU PARETI O SOFFITTI, ARRAMPICARSI SU CORDE, O LANCIARSI USANDO IL VESTITO COME PARACADUTE"

farà sì che Alice rimanga perennemente in uno stato di follia, quindi lo scopo è quello di tornare nel Paese delle Meraviglie per restaurare una parvenza di sanità mentale combattendo contro le figure familiari che rappresentano stati negativi dell'essere. Non siamo completamente convinti di queste scelte (la Duchessa è la "colpa" e la Regina Bianca è la "tristezza", ma siamo sicuri che il Cappellaio Matto sia la "rabbia"?), ma questa sembra essere la chiave di lettura. Ci sono quindici aree nel gioco (e nella mente di Alice), ognuna delle quali è controllata da un personaggio principale (quindi da un'emozione) che agisce come "boss di fine livello". American dice di non essere spaventato dall'eliminazione di alcuni dei "nomi grossi". Per esempio, il famosissimo Bianconiglio viene attratto irresistibilmente, a un certo punto, dal Cappellaio Matto. Lo stato di follia di Alice viene riflesso dallo stato di decadenza del Paese delle Meraviglie. Ovunque si nota distruzione e corruzione, con alcuni livelli di "piattaforme" che cadono letteralmente a pezzi mentre Alice salta tra i burroni, con movimenti di prospettiva da capogiro. Sebbene la visuale sia sempre in terza persona, le telecamere mostrano prospettive diverse e sottolineano forzosamente certe scene: scelta intelligente in certe locazioni come i tunnel delle formiche e artistica in alcune delle scene da sogno più spettacolari. La malattia che sta colpendo il Paese delle Meraviglie, che trasforma la bellezza in orrore e pazzia, trova il suo centro nella Regina di Cuori, ritornata con intenti nefasti, al comando di tutte le altre figure pericolose del gioco. Naturalmente ci sono cambiamenti di prospettiva dovuti anche all'ingrandimento o al rimpicciolimento di Alice, a seconda delle esigenze della storia, almeno quasi del tutto: il rimpicciolimento alle dimensioni di una formica è funzionale ma l'ingrandimento in gigantessa sembra essere poco pratico con questo sistema grafico. Ma Alice può anche camminare su alcune pareti o soffitti, arrampicarsi su corde, salire scale o lanciarsi usando il vestito come paracadute. Come nel gioco *Kiss: Psycho Circus*, i giocattoli possono essere usati come armi (i pupazzi a molla vengono usati allo stesso modo delle granate a tempo). Altre armi includono carte affilate, bacchette di ghiaccio, ecc. Le scene d'azione includono una certa violenza. Dopo aver decapitato dei soldati-carta con un coltello, il sangue schizzerà alto dal collo reciso. Ma se guardiamo da abbastanza vicino noteremo che ogni goccia di sangue in realtà è un simbolino a forma di cuore. *Alice* probabilmente riceverà una classificazione di censura piuttosto elevata, il che ridurrà sicuramente il mercato di utenza, che verrà ulteriormente diminuito dall'assenza di una modalità multigiocatore. Come direbbe Alice: 'Sempre più curioso e curioso.'

MANGIAMI

Per alcuni rompicapi Alice può trasformarsi: per esempio, per attraversare una grande scacchiera senza essere catturata, può diventare un pezzo degli scacchi e muoversi usando le regole di tale pezzo; e per raggiungere un'altezza praticamente irraggiungibile, usa un particolare bonus e si trasforma in una cavalletta salterina.

QUATTRO CHIACCHERE

American McGee, il responsabile della Rogue, ci parla di *Alice*

GMC: Perché dovremmo essere eccitati riguardo a questo titolo?
Perché è una naturale estensione, ancora più oscura, dei libri originali e si distacca dall'interpretazione della Disney.
GMC: Qual è la caratteristica che vi rende più fieri finora?
A parte il team di sviluppo della Rogue, devo dire che il punto più riuscito è la varietà degli ambienti onirici.
GMC: Quali giochi hanno fornito l'ispirazione per questo lavoro?
Half-Life perché non è soltanto uno sparatutto (per le sensazioni che ci dà quando muore il primo scienziato, per esempio). *FAKK 2* per il look degli ambienti fantasy.
GMC: Ti piacerebbe lavorare su *Doom 3*?
Ora la id è un posto molto diverso rispetto a quando si lavorava sul progetto di *Doom*.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

B. J. Blazcowicz è di nuovo con noi!

La sentinella scruta l'orizzonte notturno in cerca di intrusi. Ma noi passeremo sotto il suo naso, come sempre del resto...

ISTANTANEA SU: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Casa: Activision

Sviluppatore: Gray Matter/Id

Genere: Sparatutto in prima persona

Requisiti di sistema: P233, 64MB RAM, Scheda 3D

Internet: www.activision.com

Data di uscita: Primavera 2001

Perché aspettarlo i nazisti, un castello e uno stivale chiodato con cui prendere a calci i nemici nel più puro spirito dei vecchi giochi d'azione..

BJ Blazkowicz, l'eroe americano ammazza-nazisti di *Wolfenstein 3D*, è tornato, finalmente! Un po' più vecchio, assolutamente non più saggio, ma molto più fluido e meglio animato, ha deciso di tornare a Castle Wolfenstein in uno dei seguiti più discussi della storia del videogioco, secondo titolo dopo l'originale sparatutto 3D in prima persona della Id Software.

Return To Castle Wolfenstein (non sappiamo ancora perché abbia deciso di tornare indietro, speriamo non per i soliti futili motivi) continua la saga del videogioco originale (e di *Spear Of Destiny*) incentrata sui presunti interessi mistici dei nazisti, un tema a cui ci hanno abituato molti libri e molte pellicole. Ci saranno quindi ancora più scene di sangue, zombie e, ovviamente, super violenza ad alto calibro.

Tutti gli elementi scenici ricreano alla perfezione l'atmosfera del periodo nazista.

Gli sviluppatori della Gray Matter si stanno concentrando sulla partita a singolo giocatore e stanno cercando di ricreare l'epica del titolo originale, con il minimo di storia sufficiente. Quello che abbiamo potuto vedere finora è ampiamente ben realizzato e dotato di una grafica nitida e pulita. Portare *Wolfenstein* in questo nuovo decennio significa avere uno scenario interattivo che si possa distruggere, avere veicoli e armi personalizzabili e improvvisate (come colpire qualcuno con una sedia) e significa il grande ritorno dello stivale chiodato come arma di base.

Ebbene sì, sarà possibile prendere a calci in testa i soldati nazisti e aprire le porte a suon di scarpate. Non ci sono, tuttavia, ancora notizie certe riguardo all'immancabile modalità di gioco a più contendenti (forse Alleati contro Nazisti?), tranne che gli sviluppatori hanno pubblicamente riconosciuto l'importanza che danno alla comunità di gioco online.

"CI SARANNO ANCORA PIÙ SCENE DI SANGUE, ZOMBI E, OVVIAMENTE, SUPER VIOLENZA..."

L'INTELLIGENZA TEUTONICA

Al posto dei vecchi nazisti, che sapevano solo avanzare verso di noi sparando, la nuova generazione di soldati cerca di capire dove ci troviamo sparando nelle aree in cui credono che ci stiamo nascondendo, o rimanendo fuori tiro per controllare la situazione. Ogni soldato avrà una sua intelligenza.

La scene macabre non mancheranno. E ce in aspettavamo!

NEVERWINTER NIGHTS

Mostri e incantesimi nel nuovo gioco di ruolo online della Bioware!

Le meccaniche di gioco permettono agli avventurieri di affrontare le sfide insieme.

Casa: Virgin

Sviluppatore: Bioware

Genere: Gioco di Ruolo

Requisiti di sistema: PII 266, 32 MB RAM, scheda 3D

Internet: www.bioware.com

Data di uscita: Primavera 2001

Perché aspettarlo: GdR fantasy singolo o multiutente in 3 dimensioni e completamente personalizzabile.

CHI non ha mai desiderato di poter creare un gioco tutto suo, magari senza doversi occupare del "lavoro duro"? Se lasciamo perdere la grafica, l'intelligenza artificiale e il sistema di controllo ci rimane il gusto di inserire i parametri di missione e di progettare i livelli, ma *Neverwinter Nights* promette di andare un po' oltre e di offrire un completo controllo su un sistema di gioco di ruolo che è fedele alle origini "da tavolo" di questo genere come nessuno prima

"POTREBBE ESSERE L'EVENTO DEL SETTORE DOPO IL MITICO *ULTIMA ONLINE* DELLA ORIGIN"

Progettando di dare al giocatore la possibilità di realizzare avventure e di farle giocare direttamente su Internet agli amici, senza dubbio questo titolo appare come uno dei più ambiziosi degli ultimi anni. Dalla creazione di dungeon e di villaggi, alla scrittura della storia fino alla gestione dei personaggi non-giocanti e dei mostri in tempo reale, il "dungeon master" (cioè, colui che scrive l'avventura) potrà agire esattamente come farebbe per preparare un'avventura normale.

L'obiettivo più ambizioso di *Neverwinter Nights*, comunque, è certamente quello di essere completamente personalizzabile. Un giocatore singolo può divertirsi seguendo la campagna inclusa nel gioco (che promette più di 100 ore di gioco in stile *Baldur's Gate*), realizzare missioni aggiuntive o scancarle da Internet e ottenere il massimo dal gioco senza la necessità di avversari o alleati. Naturalmente, i più socievoli potranno godere delle opzioni multiutente inserite (compagnia contro compagnia, gioco cooperativo, scenari d'assedio, ecc.) e la presenza del dungeon master non sarà sempre necessaria.

Ma il fascino di fare il dungeon master non si limita a inserire dei goblin in una segreta, come sapranno quelli che ci hanno provato con i giochi da tavolo. Egli potrà controllare direttamente i personaggi non-giocanti e interagire in tempo reale con i giocatori che non potranno sapere in alcun modo se le risposte provengono da un programma o da un master umano. Il sistema "Solstice Toolset" della Bioware permette di creare mondi e scenari come in un gioco di costruzioni: una fattoria qua, un po' di bosco là e il gioco è fatto. *Neverwinter Nights* potrebbe essere l'evento del settore dopo *Ultima Online* e sarà uno dei primi a utilizzare su computer il nuovo sistema di gioco della terza edizione di D&D. Il supporto della Bioware è molto serio: il nostro personaggio può essere esaminato dai programmatori e ufficializzato, in modo che sia possibile giocare sui server moderati del gioco e fare vero "gioco di ruolo".

MACCHINE DEL MESE

WINDOWS MILLENNIUM EDITION

IL nuovo sistema operativo "casalingo" di Microsoft è in arrivo nei negozi.
Uscito il 14 settembre negli Stati Uniti e in arrivo entro breve anche nei nostri negozi, Windows Millennium Edition (o Windows ME, come preferisce Microsoft) promette di essere un sistema operativo estremamente interessante per noi giocatori.
Dal punto di vista tecnologico, la novità principale di Windows ME è l'abbandono definitivo dell'eredità DOS, cosa che porta a qualche svantaggio e a molti vantaggi. Partiamo da questi ultimi: non dovendo più caricare e gestire driver a 16 bit, Windows ME si dimostra molto più stabile dei suoi predecessori (ricordiamo che ME è l'evoluzione di Windows 98), cosa che lo rende subito piuttosto appetibile. Inoltre, non avere più codice DOS a sedici bit porta a una notevolissima riduzione dei tempi di boot – si parla di computer che passano da "spento" a "completamente funzionante" nel giro di dieci/quindici secondi. Certo, non è il tempo di avvio a farci decidere per un sistema operativo piuttosto che per un altro, però è certamente un punto a favore. D'altro canto, il fatto che DOS ora esista solo come "emulazione", porta ad alcuni svantaggi – primo tra tutti, il fatto che non potremo far ripartire il computer in modalità DOS, cosa che potrebbe portarci a dover abbandonare qualche gioco storico.

Se non abbiamo necessità di utilizzare giochi e programmi DOS, comunque, WinME ci offre altri benefici. Uno dei più interessanti è senza dubbio il System Restore, una utility grazie alla quale potremo "salvare" la situazione del nostro computer in qualunque momento, e riportarlo in quelle condizioni nel caso succeda qualcosa. Per esempio, salvando la situazione in un momento in cui il computer funziona perfettamente, non dovremo più avere paura a installare nuovo software o nuovo hardware – anche se le aggiunte dovessero creare problemi, non dovremo fare altro che ripristinare le condizioni precedenti per risolverli.
Sempre allo scopo di rendere più agevole l'uso del computer anche da parte di utenti alle prime armi, sono state inserite due novità: l'integrazione di un sistema equivalente a Winzip nell'interfaccia (per cui potremo aprire gli archivi .ZIP senza bisogno di programmi esterni) e un comodissimo "wizard" per chi vuole realizzare una rete locale casalinga.
In sostanza, Windows ME sembra essere una scelta più che valida per la maggior parte degli utenti, soprattutto se non abbiamo necessità di utilizzare quei pochi programmi che non sono ancora stati aggiornati per il funzionamento con il nuovo sistema operativo.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

L'OFFENSIVA DI CREATIVE LABS

**Creative si prepara a dare l'assalto al mercato delle schede grafiche e per farlo ha deciso di lanciare un'offensiva a tutto campo. Per chi vuole giocare al massimo senza badare a spese, la casa americana ha in serbo la prestigiosa GeForce 2 Ultra.
La scheda, basata manco a dirlo sul potente processore Nvidia, sarà equipaggiata con un chip principale che lavora alla frequenza di 256 MHz e con 64 MB di memoria DDR a 460 MHz. Questa fuoriclasse sarà di conseguenza estremamente veloce nell'elaborazione grafica, grazie al processore, e nella trasmissione dei dati, per merito della frequenza della memoria.
Le altre meraviglie della Ultra comprenderanno il sistema di Transform & Lighting di seconda generazione della Nvidia e un sottosistema, denominato Nvidia Shading Rasterizer, per la gestione dell'ombreggiatura, che renderanno la scheda capace di calcolare ben 31 milioni di triangoli al secondo.
Il prezzo di questo gioiellino si aggirerà attorno ai 499 dollari americani. Chi non avesse l'equivalente di un milione di lire da investire nel potenziamento del proprio computer non deve però demoralizzarsi, perché la 3D Blaster GeForce2 MX potrà soddisfare i sogni di potenza degli appassionati di videogiochi a un prezzo ben più accessibile (al momento fissato sui 129 dollari), pur mantenendo un livello di prestazioni elevato.
Le caratteristiche della GeForce 2 Mx vedono, infatti, un chip principale a 175 MHz, 32 MB di memoria DDR, il supporto AGP 4X, nonché la gestione dell'Antialising via hardware come sulle GeForce 2 GTS (schede attualmente in vendita a un prezzo di 7/800.000 lire).**

MONITOR DTI

Come suona l'idea di avere un monitor tridimensionale? Un oggetto che fino a qualche anno

POTENTE E ACCESSORIATO

CHL CHALLENGER 950

■ Produttore **CHL** ■ Telefono **055-3370** ■ Prezzo **Lire 5.200.000** ■ Processore **Athlon 950** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **IBM da 15,3 GB** ■ DVD-ROM **Pioneer 16X/40X** ■ Scheda video **3Dfx Voodoo 5 5500 con 64 MB di RAM** ■ Monitor **AOC 19 pollici** ■ Scheda Audio **Creative Sound Blaster Live! Player** ■ Accessori **Modem interno LT Win Modem 56 kbps, casse Altec Lansing ATP3, volante Microsoft SideWinder, lettore MP3 portatile Pontis con 16 MB di RAM**

NON appena apriamo la scatola del Challenger di Centro HL saltano subito all'occhio due particolari: il potentissimo processore e il monitor davvero generoso. Vediamo il primo: molti di noi ancora giocano e lavorano con processori con frequenza dai 300 ai 500 MHz e adesso troviamo in commercio a prezzi ragionevoli processori che sfiorano il GHz di frequenza ...
difficile capire la differenza finché non li si utilizza!
La scheda madre Asus K7V si conferma una delle migliori possibili per ospitare il processore Athlon, grazie alle prestazioni che offre, alla stabilità, ai continui aggiornamenti software resi disponibili. 128 MB di memoria sono la giusta quantità anche se in questa configurazione abbiamo trovato le memorie PC100 mentre sarebbe più opportuno montare delle memorie PC133 che differiscono molto poco in costo dalle PC100 ma incrementano le prestazioni generali del PC.
Tutti i componenti sono di ottima qualità e adatti sia a un uso professionale sia a chi intende trasformare il PC in una macchina da giochi. Il disco fisso da 15,3 GB di IBM è piuttosto veloce e decisamente capiente. Il lettore DVD-ROM di Pioneer legge i DVD (e quindi anche i film digitali) a 16 velocità e i normali CD-ROM a 40 velocità.
La scheda audio Creative Sound Blaster Live! Player ha bisogno di poche presentazioni, essendo da tempo un punto di riferimento in questo mercato. Non rimarremo delusi né dalla riproduzione dei suoni e delle musiche dei nostri giochi preferiti né dall'ascolto dei CD audio o dei file MP3. A proposito di questi ultimi: con questo PC viene offerto in dotazione un piccolo lettore portatile di MP3 collegabile con la porta USB al nostro computer, possiamo così portare in giro la nostra musica preferita grazie alla scheda di memoria da 16 MB, che volendo è anche possibile espandere.
Come dicevamo, il video è davvero generoso: 19 pollici per vedere film al meglio, giocare alle risoluzioni più elevate o scrivere avendo molto spazio sulla nostra scrivania virtuale. Un video così avrebbe meno senso con una scheda grafica di basso livello, ma sul Challenger troviamo la nuova Voodoo 5 5500, già presentata su queste pagine, che pur non essendo forse il meglio che si possa desiderare rimane comunque all'altezza della fama della serie Voodoo e ci permette di giocare ai massimi livelli anche con i titoli più esosi. Non finisce qui però l'offerta di CHL: nella configurazione troviamo anche un modem interno a 56 kbps per il collegamento a Internet, un paio di casse Altec da collegare alla Live! e un volante, il Microsoft Side Winder che farà la gioia dei molti appassionati di simulazioni sportive su quattro ruote, come *Monster Truck Madness 2* che ci viene regalato.
Il sistema operativo è Windows 98 Seconda Edizione; la documentazione è tutta in italiano e CHL offre un anno di garanzia sulla sua macchina.

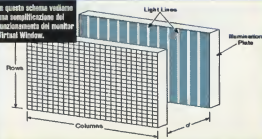
Non capita tutti i giorni di lavorare con un 19 pollici, e all'inizio ci sentiremo un po' spaesati soprattutto se abbiamo sempre avuto un 14 pollici. Presto però capiremo tutti i vantaggi!

CHL CHALLENGER 950

Il processore Athlon a 950 MHz e il monitor a 19" sono i punti di forza di questa configurazione.

e non abbiamo mai osato chiedere...

fa suonava come fantascienza vera e propria è in arrivo sul mercato – anche se, per il momento, non è proprio economico...
La DTI (http://www.dti3d.com), infatti è riuscita a creare dei monitor capaci di proiettare immagini tridimensionali, con un effetto sorprendentemente realistico.
Questi monitor, chiamati Virtual Window si basano sullo stesso principio delle figurine tridimensionali zigrinate che

In questo schema vediamo una semplificazione del funzionamento del monitor Virtual Window.

COMPLETO E COMPATTO

NAAC TECHNOLOGY PC BOOK

■ Produttore **Naac** ■ Telefono **0425-804411** ■ Prezzo **Lire 4.000.000** ■ Processore **Pentium III 650E FCPGA** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC100** ■ Disco rigido **IBM DeskStar DTLA da 15,3 GB** ■ CD-Rom **BTC F5D 52X** ■ Scheda video **Integrata** ■ Schermo **LG Flatron LCD 575LE, 15 pollici** ■ Scheda Audio **Integrata CMI8738/C3DX** ■ Accessori **Micro Modem interno HPS56, scheda di rete integrata SiS 900 PCI, casse acustiche NXT**

NAAC propone uno tra i modelli più interessanti di un nuovo filone di PC che si sta sviluppando, un filone che raggruppa i computer che stanno a metà strada tra quelli di scrivania e i portatili.

Sono computer generalmente potenti, caratterizzati da monitor a 15 pollici e dimensioni contenute, adatti quindi a essere trasportati anche se non con la stessa facilità con cui portiamo in giro un portatile.

Il *PC Book* monta un processore Intel Pentium III a 650 MHz, affiancato da 128 MB di memoria, su una scheda madre equipaggiata con chipset 810E.

Possiamo già intuire quali possono essere gli usi di un PC con queste caratteristiche: collegamento alla rete aziendale, collegamento a Internet, uso dei pacchetti d'ufficio... insomma si possono fare moltissime cose, ma difficilmente riusciremo a giocare. Questo perché nonostante la potenza (buona non eccelsa) del processore non abbiamo a disposizione una scheda grafica 3D e quindi i giochi gireranno per forza di cose lenti, mostrando solo parte delle proprie caratteristiche. Del resto questo non è certo un computer pensato per i videogiocatori più esigenti, e anche la scheda audio integrata non è certo eccelsa, pur svolgendo discretamente il suo compito.

I punti di forza di questa configurazione sono altri: il disco fisso da 15 GB di IBM, veloce e capiente nonostante le dimensioni compatte del PC, il lettore CD da 53 velocità, il modem, la scheda di rete integrata per collegare il PC alla rete aziendale.

Due parole a parte merita il bel monitor LCD a 15 pollici di LG, che lavora alla risoluzione di 1024 per 768 punti; i comandi sullo schermo sono a sfioramento.

Curiosando sul compatto retro del PC in poco spazio abbiamo trovato moltissime porte per il collegamento con l'esterno: la seriale e la parallela, la porta per il joystick, quella per le casse, l'ingresso audio e il microfono, l'USB, una uscita audio digitale, una uscita per il televisore e una S-VIDEO.

Notiamo che manca il DVD-ROM che avrebbe degnamente completato una configurazione che, giocatori a parte, incontra le esigenze di moltissimi.

Installati su disco troviamo, oltre al sistema operativo Windows 98 Seconda Edizione, i programmi Works 2000 e Word 2000 di Microsoft, il Norton Antivirus 5, PC Anywhere 8 e Remote-it 98

Da notare la documentazione fornita, esaustiva e completamente in italiano, e la garanzia offerta di 3 anni a domicilio

I monitor LCD hanno un grande fascino: la buona risoluzione e le dimensioni compatte ne fanno un oggetto che si usa volentieri.

NAAC TECHNOLOGY PC BOOK

Compattezza e potenza ad un prezzo giusto. Incontra le esigenze di chi vuole qualcosa di più. **7**

TECH NEWS

circolavano qualche anno fa (anche se molto più precisi), principio chiamato "autostereoscopia". Semplificando molto, uno schermo LCD viene illuminato dal dietro in modo tale che venga inviata una immagine leggermente diversa a ciascun occhio. Il risultato è impressionante - immagini tridimensionali stabili, che rimangono tali anche spostandosi dal centro esatto dello schermo e, soprattutto, prive del fastidioso lampeggiamento che invece affligge i sistemi tridimensionali basati su occhialini. Al momento, I monitor della DTI sono francamente un po' fuori portata per la maggior parte di noi - il modello di base costa circa venti milioni - comunque, la DTI ha dichiarato che entro un anno e mezzo circa dovrebbe riuscire a portare il prezzo in linea con quello dei normali monitor LCD...

I CASE PROCURANO ALLERGIE?

Secondo una ricerca pubblicata dalla rivista scientifica *Environmental Science and Technology*, alcune delle sostanze chimiche utilizzate nella produzione dei case per i computer potrebbero essere causa di allergie e altri problemi. Fortunatamente, secondo i ricercatori, il livello di nocività dei composti chimici incriminati può essere ridotto abbastanza agevolmente, tenendo acceso il sistema per una decina di giorni in un ambiente adeguato, prima di installarlo nel luogo di lavoro - probabilmente già il davanzale sarebbe sufficiente...

MP3 IN MACCHINA

Se abbiamo un bel po' di soldi da spendere, non abbiamo paura di utilizzare un sistema non semplicissimo e, soprattutto, ci interessa avere oltre cento ore di musica nell'autoradio, potrebbe

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Sfolgorante Nemesis, In un vostro articolo si parlava di una ipotetica scheda acceleratrice per l'intelligenza artificiale, e di come sarebbe stato bello vedere un gioco prosperare sia per grafica, sia per astuzia, ma il mio punto di vista è questo: i videogiochi non possono usufruire di un'intelligenza di molto superiore (per il momento) all'attuale perché questa non è assolutamente alla portata dei tempi di sviluppo, delle finanze e delle tasche dei programmatori e di noi videogiocatori. A meno di non trasformare le nostre case in torri di controllo spaziali, non credo che dei PC come quelli in commercio possano far girare un gioco con 200 personaggi che si comportano come i Bot di *UT* all'ultimo livello.
Spero che le mie opinioni non siano cretinate, ma dopo alcuni minuti di riflessione penso che siano sensate.
Che Adun ti illumini il cammino.

Ascurio.
Ciao.

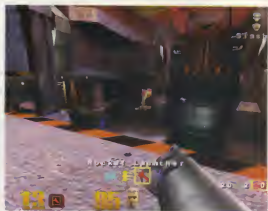
R:> Caro Ascurio, l'idea proposta nell'articolo a cui ti riferisci servirebbe proprio a risolvere il problema che sottolinei: così come, prima dell'avvento delle schede 3D servivano minuti (o anche ore) di calcolo per realizzare un singolo fotogramma come quelli che vediamo in un gioco come *Quake III*, possiamo anche aspettarci che, se venisse effettivamente realizzata una scheda acceleratrice dedicata all'Intelligenza Artificiale, potremmo ottenere un balzo di prestazioni simili. Magari potremmo avere un gioco strategico in cui *ciascuna* delle unità ha un'intelligenza paragonabile ai Bot di *Unreal Tournament*.

D:> Ti amo dal primo momento in cui ti ho vista e per questo ti devo fare una domanda: installando Linux si possono usare i giochi per Windows come quelli che inserite nei vostri CD?
Grazie in anticipo per la risposta.

CIAO BELLA!
William

R:> Devo dire che la prima frase non lasciava presagire il tipo di domanda. Comunque la risposta è "quasi no" – non puoi fare girare su Linux i giochi Windows, però esistono dei programmi di emulazione che permettono di utilizzare un certo numero di programmi Windows su Linux, tra cui anche alcuni giochi.

D:> Cara e adorata Nemesis, volevo sapere che differenza c'è tra il mercato professionale e quello "normale" delle schede 3D, visto che, benchmark e dati tecnici alla mano, sembra che le schede professionali, che costano anche tre milioni di lire siano meno potenti del GeForce2. Quindi, la differenza (che fa lievitare il prezzo), dov'è?
Un Tuo Ammiratore e Spasimante Segreto (puoi quindi chiamarmi UTASS).

R:> Carissimo UTASS, la differenza principale tra i due mercati è, principalmente, nel tipo di operazioni che vengono accelerate – al mercato professionale interessa la qualità dell'immagine, la quantità di memoria e il supporto completo per le applicazioni come Lightwave o 3Dstudio, che permettono di creare (e visualizzare) scene e animazioni molto complesse. Al contrario, al mercato "normale" interessa soprattutto la velocità nel senso di fotogrammi visualizzati e un prezzo abbordabile, che implica che si debba scendere a compromessi.

Potremo cambiare il colore del frontalino dell'Empeg perché si intoni alle nostre esigenze.

**essere interessante dare un'occhiata all'Empeg Mark II, un lettore MP3 pensato per l'automobile – e davvero piuttosto potente.
L'Empeg ricorda molto da vicino un'autoradio, ma monta al suo interno uno o due dischi fissi (il modello base ha un disco da 6 GB, il top della gamma monta ben *due* dischi da 18 GB), che permettono di immagazzinare fino a 600 ore circa di musica – una collezione davvero imponente! Oltre al costo tutt'altro che ridotto (il modello base costa oltre due milioni), comunque, ci sono altre ragioni per cui non ci sentiamo di consigliarne l'acquisto a chiunque. In particolare, l'impossibilità di caricare canzoni quando l'Empeg è installato rende piuttosto scomodo un aggiornamento della nostra raccolta di brani, mentre il sistema di navigazione (pur efficiente e potente) non è esattamente comodo per un utente occasionale – insomma, non siamo di fronte a un prodotto da mercato di massa. Ciò nonostante, se siamo disposti a impegnarci un po', il prodotto è davvero notevole. Per ulteriori informazioni, colleghiamoci a http://www.empeg.com.**

IL SISTEMA GIUSTO

Tre proposte per ognuno dei componenti principali di un buon computer per giocare ai giochi che più ci appassionano. Tre diversi budget per acquistare un PC decente ma economico, di buon livello e adatto per giocare quasi con tutto, oppure... il meglio che ci sia, senza badare a spese!

UN BUON MODEM E' QUELLO CHE CI VUOLE

In un tempo che finalmente ci vede tutti connessi a Internet, è ovvio pensare che qualsiasi computer debba essere dotato di un modem per potersi collegare al provider preferito. Per fortuna ormai la qualità media dei modem disponibili sul mercato è molto elevata e risulta difficile prendere "fregature", comunque resta sempre il consiglio universale: preferiamo, se possibile, un modello di marca a un modello sconosciuto anche se leggermente più economico.
Per la questione modem interno o modem esterno è solo questione di gusti: un modem interno non occupa spazio sulla scrivania e non necessita di attenzioni particolari o di cavi per la connessione al PC, i modelli esterni invece hanno il vantaggio di poter essere spostati tra differenti PC in poco tempo se ne capitasse la necessità. Inoltre, è chiaro che scegliere un modem esterno ci permette di "liberare" un prezioso slot di espansione – pensiamoci, prima di ritrovarci con più schede che slot in cui inserirle!

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1 GHz **L. 1.440.000**
- Sistema medio: Athlon 750 **L. 440.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 566 **L. 270.000**

Il processore Athlon a 1000 MHz è finalmente alla portata del nostro portafogli, a patto di avere un budget di una certa entità. Si conferma l'Athlon 750 nel sistema medio mentre c'è un piccolo miglioramento nel sistema base. Ormai i processori AMD K7 Firebird sono arrivati e presto saranno inclusi nel sistema ideale.

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V **L. 429.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 285.000**
- Sistema base: SOYO SY-7V8A **L. 235.000**

La scheda Asus K7V è sempre una scelta senza potenziali inconvenienti, compatibile e affidabile come poche altre. Le schede SOYO e Biostar sono buone alternative in caso di budget inferiore

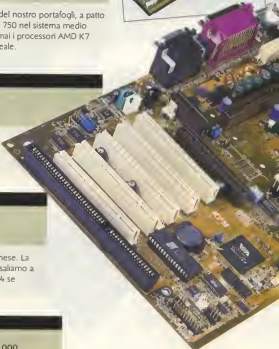
MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 735.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 335.000**
- Sistema base: 64 MB **L. 170.000**

I prezzi delle memorie fluttuano continuamente, calando un po' in questo mese. La configurazione tipica per non avere problemi è quella con 128 MB di RAM, saliamo a 256 se vogliamo il massimo della tranquillità mentre possiamo scendere a 64 se vogliamo risparmiare qualcosa e lavorare comunque

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS **L. 740.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 300.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 230.000**

Assistiamo a un bizzarro rincaro delle schede basate su GeForce GTS, forse dovuto all'arrivo dei modelli con il GeForce 256MX che, potenti e piuttosto economiche, sono destinate a rivoluzionare il mercato delle schede grafiche di fascia media. Per ora confermiamo la fiducia in TNT2 ultra e 3Dfx nel sistema medio, mentre non è una buona idea accettare qualcosa di inferiore a una TNT2 anche in un sistema di fascia medio bassa.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x/10x/32x IDE L. 1.000.000
- Sistema medio: DVD-ROM 10x Pioneer L. 300.000
- Sistema base: CD-ROM 52x L. 95.000

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x: il massimo per il nostro sistema ideale! Un ottimo DVD 10x per il sistema che ci piacerebbe avere... e un normalissimo lettore CD ROM per il sistema minimo. Alternative di marca a prezzi simili sono comunque valide, stiamo lontani dai masterizzatori troppo economici.

MONITOR

- Sistema ideale: Nokia 445ZA 21" L. 2.300.000
- Sistema medio: Samsung 17" 700IFT "Flatron" L. 810.000
- Sistema base: 15" L. 300.000

Il Nokia da 21 pollici è un ottimo monitor senza voler spendere cifre assurde, inoltre l'assistenza della casa è ottima, particolare da non sottovalutare. Nel sistema medio confermiamo il Flatron da 17 pollici, molto bello, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Live! Platinum L. 470.000
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 130.000
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 130.000

In mancanza di nuove proposte sul mercato (da parte di chi sarebbe bello saperlo) la Live! Platinum rimane la migliore scheda per un uso casalingo, perfetta per i giochi. Il modello senza i connettori digitali è comunque un'ottima scelta e pensiamo sia adatta anche al sistema di classe economica: avendo qualche soldo da spendere perchè tenersi una PCI 128?

CASSE

- Sistema ideale: Creative DesktopTheatre 5.1 L. 520.000
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround L. 125.000
- Sistema base: Creative CSW20 L. 40.000

Una buona scheda audio vuole casse adeguate - e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente. Tutto questo vale solo se possiamo esagerare col volume, in caso negativo sarebbe inutile spendere tanto se siamo costretti a usare quasi sempre le cuffie.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: Quantum Atlas V, 36.7 GB SCSI L. 1.730.000
- Sistema medio: IBM DTLA-307030, 30 GB EIDE L. 420.000
- Sistema base: Quantum Fireball 15 GB EIDE L. 240.000

Confermiamo ancora il disco Quantum per il sistema ideale, ma siamo sempre più tentati di considerare i nuovi IBM Eide, con formati fino a 75 GB! In un sistema medio vediamo più che bene un buon disco da 30 GB mentre per il sistema minimo 15 GB sono, ammettiamolo, più che sufficienti.

MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer L. 115.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

L'intellimouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, anche grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, privo di pallina e quindi esente dai difetti meccanici dei mouse normali. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.430.000 (limite 9.420.000)
Sistema medio: L. 3.210.000 (limite 3.180.000)
Sistema base: L. 1.630.000 (lim. 1.710.000)

Attualmente designer capo alla Rogue Entertainment, American McGee è la forza creatrice dietro alla strana avventura di *Alice* che sfrutta il sistema grafico di *Quake III Arena*. Abbiamo chiesto a McGee qualcosa riguardo al suo passato, al suo presente e al suo futuro professionale.

AMERICAN McGEE

E' uno strano nome "American", cosa ci puoi dire al riguardo?
Mia madre ha detto che era indecisa tra "American" e "Obnard". Sono contento che abbia scelto American. Per quanto riguarda la sua origine, penso che lei conoscesse una ragazza al college che aveva chiamato sua figlia America e deve aver pensato che American fosse un buon nome per un maschietto. Per quanto ne so esiste soltanto un altro "American" negli Stati Uniti, ed è nato dopo di me.

Come sei entrato nell'industria dei videogiochi?
Niente sostituisce il fatto di trovarsi al posto giusto nel momento giusto. L'interesse conta e gli sforzi sono assolutamente indispensabili. Anche la fortuna conta. Ma John Carmack e io ci siamo conosciuti perché abitavamo nello stesso complesso di appartamenti a Dallas.

Pensi che l'industria dei videogiochi abbia bisogno di personaggi più carismatici se vuole raggiungere il grado di critica rispettoso dell'industria, per esempio, cinematografica?
La "critica rispettosa" non dà importanza a un individuo carismatico... e non credo che personalità in vista siano la risposta alla nostra necessità di essere rispettati per il nostro lavoro. Certamente non procurano danni, se si sono guadagnati il rispetto attraverso il loro lavoro, ma non ci aiuteranno ad avvicinarci al "rispetto" dell'industria cinematografica. Attualmente abbiamo le potenzialità di poter influenzare ancora maggiormente il pubblico, da un punto di vista espressivo e di divertimento, rispetto a Hollywood.

Sebbene molti dei commenti su Alice siano stati positivi, alcuni si sono chiesti che cosa differenzia questo titolo da tanti altri giochi di piattaforme. Tu come descriveresti questa differenza?
Chiamare *Alice* un "gioco di piattaforme standard" significa fare un errore. La giocabilità di *Alice* va ben oltre tutto questo. Riguardo a cosa renda questo titolo diverso .. Penso che sia il concetto di base, il Paese delle Meraviglie, i personaggi che Alice incontra e l'intera idea che sta alle spalle del gioco. Che cosa farà emergere questo titolo? Spero che gli sforzi che sono stati fatti per inserire una vera storia nel gioco faranno incuriosire il pubblico e farà sì che i giocatori vengano trasportati in un'esperienza nuova.

Quanto è diverso lavorare con la Rogue rispetto al tuo precedente impiego alla id Software? Quali pensi che siano state le lezioni più importanti che hai imparato alla id?
Odio queste domande! Potreste anche chiedermi: "Quanto è diverso essere vivo dall'essere morto?" Voglio dire, entrambe le situazioni hanno vantaggi e svantaggi. Essendo morti si possono fare cose che spaventano i vivi, come galleggiare sopra la testa della gente e vedere il mondo da una prospettiva unica. Ti senti inarrestabile, forte e pensi di non dover rendere conto delle tue azioni. Tuttavia si tratta di un'esistenza vuota e fredda, distaccata dalla vera interazione con gli altri, e alla fine ti limita più di quanto non s'immagini. Essere vivi ti rende più vulnerabile, ma significa anche avere una chance di realizzare qualcosa di bello con gli altri. Certo, non ci sono pazzi super-poteri da spirito, ma c'è una vita vera. La lezione più importante che ho imparato è che preferisco essere vivo.

Qual è l'aneddoto più divertente che conosci riguardo a John Carmack?
Hmmm ... probabilmente quella volta che il pomello della porta di Romero si è rotto e Carmack ha deciso che l'avrebbe aggiustato tirando giù la porta a colpi di ascia medievale.

Sei mai stato arrestato?
Sì, quando avevo 13 anni ho cercato di rubare un modem per il mio C64 dalla Target. Mia madre non era costretta a consegnarmi alla Polizia,

ENORMI, STREPITOSI LIVELLI

Senza dubbio, le mappe per le partite in multiplayer di McGee per il *Quake* originale sono state sfruttate da moltissimi videogiocatori. La natura fluida e compatta di Claustrophobopolis e The Bad Place hanno fatto sì che venissero considerate tra le preferite in assoluto da molti utenti, che molto spesso, cominciando una nuova sfida, devono solo decidere quale delle due utilizzare. Il fatto che McGee sappia come costruire un livello tanto giocabile quanto ben fatto graficamente ci fa sentire decisamente speranzosi per i contenuti di *Alice*.

Strano nome, strano gioco. Il Signor McGee unisce "Alice nel Paese delle Meraviglie" con *Quake III: Arena*.

CHI È...
AMERICAN MCGEE

- **Storia:** I veri fan di *Quake* conoscono il contributo di American alla storia del "deathmatch" – essendo colui che ha realizzato i livelli Claustrophobopolis (DM2), e The Bad Place (DM4).
- **Giochi precedenti:** *Ultimate Doom, Doom II, Quake, Quake II.*
- **Progetto attuale:** *Alice*.

"Una cosa che mi ha sempre stupito è stata il fatto che nessuno ci abbia pensato prima – la storia originale di Carroll si adatta perfettamente a un videogioco"

⇨ ma pensò che questo potesse insegnarmi qualcosa. Non sono convinto che l'abbia fatto davvero per questo, però da allora non sono più stato arrestato.

Hai scelto il sistema di Quake III piuttosto che altri come quello di Unreal o il LithTech. Quali vantaggi offre Quake III rispetto agli altri?

In primo luogo, i ragazzi della Rogue hanno lavorato sulla tecnologia di *Quake* fin dalla sua uscita. Questo significa conoscere il codice e gli strumenti e quindi portare facilmente *Alice* dallo stato di concetto allo stato di gioco vero e proprio. A parte questo, il sistema di *Quake III* offre una gestione superiore dei poligoni ed è più flessibile. Senza di esso non credo che il Paese delle Meraviglie sarebbe stato tanto ben fatto.

Quanto è stato significativo il supporto della id durante lo sviluppo di Alice?

La Rogue non ha mai dovuto chiamare la id per qualsiasi genere di supporto.

Alice è stato realizzato esattamente come te lo immaginavi quando è cominciata la fase di sviluppo? Quanto ti attieni strettamente al tuo concetto originario e quanto invece viene cambiato grazie ai consigli del resto della squadra?

Grazie al fantastico talento creativo dei ragazzi della Rogue, *Alice* è stato realizzato in modo molto più ricco di quanto avessi immaginato originariamente. Il design che avevo steso all'inizio del progetto è cambiato parecchio, principalmente a causa dei tanti consigli degli sviluppatori. Il team è stato fortemente coinvolto da un punto di vista creativo e questo ha portato a una maggiore ricchezza di contenuti. Certo, l'atmosfera generale del gioco è sempre quella che avevo immaginato fin dall'inizio.

Quali sono stati i problemi principali che avete dovuto affrontare durante lo sviluppo? Usare una prospettiva in terza persona crea molti problemi?

Beh, come in qualsiasi grande progetto abbiamo dovuto affrontare ogni genere di problema. Una delle cose magiche, però, è stato il fatto che sembrava che i problemi andassero naturalmente a risolversi da sé. Descriverli nel dettaglio non è certo molto interessante dato che i più duri sono in genere di natura strettamente tecnica.

Riuscirà questo titolo a rivoluzionare il genere di avventure in terza persona? Lo sapremo nel giro di un paio di mesi.

NON NOMINATE LA ID

Le interviste sono un gioco interessante: le risposte spesso non sono quelle che ci aspetteremmo. Abbiamo chiesto: "Sei stupito per come stanno andando le cose alla id, e per la loro mossa di tornare ai vecchi titoli come *Return To Castle Wolfenstein* e *Doom III*? È ovviamente una mossa intelligente dal punto di vista economico, ma cosa ne pensi da un punto di vista creativo?" La risposta? "Lascio ad altri la possibilità di commentare e giudicare l'operato della id".

Usare una visuale in terza persona non ha causato particolari difficoltà.

È stata posta molta attenzione, ultimamente, alle storie che stanno dietro a un videogioco, eppure molti sviluppatori sembrano non aver imparato la lezione di titoli come Half-Life. Pensi che i giochi dovrebbero raccontare storie più interessanti? E se sì, come?

Uno dei miei primi obiettivi con *Alice* è stato proprio quello di inserire una bella storia all'interno del gioco. *Half Life* ci ha insegnato alcune importanti lezioni su come farlo, e spero che *Alice* arrivi a eguagliare o addirittura a superare l'esempio della Valve.

Ci sono molti titoli su licenza cinematografica piuttosto brutti nella storia dei videogiochi - pensi che gli sviluppatori dovrebbero seguire il tuo esempio e rivolgersi, invece, ai classici della letteratura? Quali altri classici pensi che potrebbero essere trasformati in ottimi videogiochi?

Se qualcuno volesse seguire il mio esempio, scoprirebbe che sono poche le storie altrettanto adatte a essere trasformate in un videogioco. Una cosa che mi ha sempre stupito è stata il fatto che nessuno ci abbia pensato prima - la storia originale di Lewis Carroll si adatta perfettamente alla creazione di un videogioco.

Quali giochi ti hanno più influenzato e colpito negli ultimi anni?

Half-Life è certamente in cima a questa lista. A parte questo, una grande varietà di giochi, come *Zelda 64* o *Diablo II*, hanno catturato la mia attenzione. Spesso sono film o libri che influenzano le mie idee di designer. Quando gioco a un altro titolo lo faccio per ricerca, come per qualsiasi altra attività.

Pensi che la liberazione dei videogiochi dalle catene tecniche sarà anche una liberazione dalle catene stilistiche, o temi che la tecnologia produrrà una grafica migliore ma poco altro in termini di giocabilità?

Penso che abbiamo già avuto sotto gli occhi esempi in cui la tecnologia ha permesso di raccontare storie migliori. È un nostro preciso compito come designer quello di riconoscere un'area in cui la tecnologia ci abbia resi più liberi e sfruttarla al massimo. Uno degli errori più tragici sarebbe continuare a sviluppare sempre gli stessi giochi, semplicemente con un sistema tecnologico migliore.

Il mondo di Alice è pieno di immagini da incubo o da sogno. Pensi che giochi di questo tipo verranno colpiti dalla censura quanto quelli più "realistici" come Doom o Duke Nukem? Le emozioni, tutto sommato, stanno diventando una componente sempre più importante nei titoli prodotti.

Non sono certo di capire la vostra domanda. Qual è il vostro film preferito? Quali elementi vi hanno colpito? Perché? Le emozioni non si possono produrre senza la sospensione dell'incredulità, e viceversa. I giochi non sono diversi.

A parte un giusto periodo di riposo, cosa pensi che farai dopo che Alice sarà stato terminato? Ci saranno dischi di missioni aggiuntive, un seguito o un nuovo progetto?

Penso che comincerò a lavorare su un progetto completamente nuovo. La Rogue ha dei titoli interessanti per PS2 su cui concentrarsi. E per quanto riguarda il seguito... Aspetteremo e vedremo

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore.. .

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, di "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Shogun Total War* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D sarà ci muoveremo un po' troppo lentamente sul campo di battaglia.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo conquistare il Giappone!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *Icewind Dale*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo. Non disdegna gli sparatutto 3D, anzi, li adora (un po' troppo)!
Gioco preferito: *Diablo 2*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Strategici e sparatutto 3D Ultimamente è preda del vecchio rock and roll dei gloriosi Kiss
Gioco preferito: *Kiss Psychocircus*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L'unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Asheron's Call*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di tutti i tipi e ambientazioni Il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
Gioco preferito: *Monkey Island*

YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *Star Trek Armada*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Giochi di calcio Alessandro ha giurato a sé stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
Gioco preferito: *EURO 2000*

CALCIO DI RIGORE O FIREBALL?

Torna il calcio per computer. E anche uno dei migliori giochi di ruolo!

Puntuale come le feste comandate, arriva il nuovo *FIFA 2001*, che anche quest'anno snocciola novità nella giocabilità e nel campo grafico che sulla carta dovrebbero renderlo imperdibile per tutti gli appassionati (almeno fino all'anno prossimo!). Manterrà le promesse? Beh, non abbiamo che da voltare pagina per scoprirlo! Un gioco che – anticipiamo subito! – ha mantenuto tutte le promesse, e anche qualcuna in più, è *Baldur's Gate 2* della Virgin. Se da una parte la struttura rimasta molto simile a quella del primo episodio, garantiamo che si tratta di un gioco di ruolo davvero eccezionale, che certamente consigliamo a tutti, non solo agli appassionati!
Anche se all'apparenza poco accattivante, *Airfix Dogfighter* è divertentissimo soprattutto se giocato tra amici, un po' come succede con titoli immediati e semplici come *Micromachines*. Se abbiamo la possibilità di giocarci in rete, scopriremo che è davvero un'esperienza coinvolgente!
Un'ultima menzione per *Blair Witch Project Volume 1:* il film, arrivato in Italia l'anno scorso sull'onda dell'incredibile successo negli Stati Uniti, è stato accolto tiepidamente dal pubblico italiano; il primo dei tre giochi previsti sulla misteriosa storia della Strega di Blair ci ha invece convinti tutti, in redazione, e rappresenta una novità anche per il prezzo davvero ridotto! Un solo consiglio: non giochiamoci al buio, specie se in una tenda nel bosco con un portatile...

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 72

pag. 76

pag. 80

pag. 84

pag. 86

pag. 90

pag. 92

pag. 94

pag. 96

pag. 106

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito: *Fleet Commander*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: I giochi di moto, dove si una una chitarra elettrica per fare rigore. Alessandro ama i giochi di corse e di calcio!
Gioco preferito: *Super Bike 2001*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
Gioco preferito: *GP3*

NEMESIS
Specializzata in: Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
Gioco preferito: *Atlantis II*

ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Giochi di calcio, e i giochi di strategia in tempo reale. Non si è perso un titolo della serie Command & Conquer!
Gioco preferito: *Red Alert 2*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

FIFA 2001

Per quelli che amano vedere il calcio allo stadio, in televisione e sul monitor del proprio computer.

In *FIFA 2001* i riflettori illuminano il campo durante le partite notturne mentre si limitano a proiettare le loro ombre nelle soleggiate sfide pomeridiane.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'ANGOLO DELLA MUSICA

Continua la tradizionale collaborazione tra artisti del mondo musicale e la serie *FIFA*. Electronic Arts, dopo aver collaborato con cantanti del calibro di Robbie Williams, Fat Boy Slim e Blur, per *FIFA 2001* ha potuto avvalersi di una versione esclusiva del singolo "Bodyrock" tratto dal noto album di Moby intitolato "Play".

È già da qualche mese che viviamo nel cosiddetto nuovo millennio eppure, rispetto al secolo appena archiviato, ben poco sembra esser cambiato. Siamo stati abituati a immaginare un duemila popolato da macchine volanti, navicelle spaziali, robot parlanti o da chissà quale altra diavoleria tecnologica e invece ci troviamo dinanzi a una realtà quotidiana che, seppur ugualmente affascinante, appare ben più umile. Le abitudini che nello scorso millennio scandivano il nostro tempo libero sono rimaste pressoché immutate così come i tanti appuntamenti periodici che si ripetevano di anno in anno. All'apocalisse di fine secolo, al millennium bug e alle tante altre catastrofi preannunciate è così sopravvissuta anche la saga di *FIFA* che, per la gioia di tutti gli appassionati di calcio, anche quest'anno riporta su PC una nuova avvincente stagione calcistica.

Migliorare un videogioco destinato ad approdare sul mercato di anno in anno, se non addirittura semestralmente in occasione di importanti manifestazioni calcistiche (come Europei e Campionati del Mondo), non è però semplice. In un simile contesto diventa infatti sempre più complicato attuare quel processo innovativo che da sempre rappresenta la principale attrattiva dei videogiochi per PC. D'altra parte, chiedere a *FIFA 2001* di innescare una rivoluzione nel mondo delle simulazioni calcistiche, quando da *Euro 2000* sono passati solo cinque mesi, sarebbe a dir poco improponibile.

È dunque inevitabile trovarsi di fronte a quel solito dubbio che da anni grava su un gioco altamente spettacolare come *FIFA*. Partendo infatti dal presupposto che il titolo della Electronic Arts risulti pur sempre il miglior gioco di calcio per computer (di concorrenza diretta non se ne vede neanche l'ombra) è sempre più incerto stabilire se sia giustificato accontentarsi di qualche ritocco grafico, una manciata di nuove animazioni e di un database di giocatori aggiornato.

Naturalmente, ciò che rende *FIFA 2001* difficilmente raggiungibile da qualsiasi altro contendente risiede

Portiamoci in panchina sempre un ombrello. Le condizioni meteorologiche potrebbero infatti cambiare durante la partita.

Sulle maglie sono ben visibili gli sponsor. Unica eccezione per l'Arsenal, dalle cui maglie è misteriosamente scomparso il logo di una nota console. Lavate con Dixan?

Una volta acquisita una certa dimestichezza con le finte, nessun difensore sarà più in grado di fermarci.

nell'ormai pluriennale esperienza maturata da Electronic Arts nel campo delle simulazioni calcistiche. Sottoposto anno dopo anno a continui miglioramenti, *FIFA* è ora così ricco di raffinatezze che per raccontarle tutte non basterebbe un intero numero di GMC.

Anche questa volta ci troviamo davanti a diverse novità, alcune quasi irrilevanti e percettibili solo agli occhi più esperti, altre invece ben più significative. Tra queste ultime ve ne è una in particolare che sembra indicare un cambio di rotta da quell'esasperato automatismo di cui *FIFA* è sempre stato fiero ambasciatore. Stiamo parlando dell'esordiente barra di potenza che in *FIFA 2001* compare quando ci si prepara a effettuare un tiro. Scordiamoci di premere con superficialità l'apposito tasto per poi veder partire un missile verso l'incrocio dei pali. La potenza trasmessa alla palla sarà ora direttamente proporzionale al periodo in cui il pulsante resterà premuto. insomma, se schiacciamo troppo poco finiremo col passare la palla al portiere mentre se esageriamo scaturirà un tiro impreciso indirizzato con tutta probabilità verso le tribune. Nessun problema invece con passaggi e cross, la cui calibrazione è rimasta interamente affidata al computer.

Un'altra novità allieterà invece le nostre orecchie. in verità, ascoltare le

"Sembra più un picchiaduro che una simulazione calcistica"

urla di un giocatore che ha subito fallo non è esattamente la massima delizia per un timpano ma il fatto che *FIFA 2001*, oltre alle impeccabili telecronache del duo Caputi Bulgarelli, contempli ora anche le voci dei calciatori sul campo, contribuisce sicuramente a offrire un coinvolgimento superiore.

Parlando di *FIFA 2001* non ci si può poi certo esimere dall'aprire un ampio capitolo dedicato all'aspetto grafico. Come è facilmente intuibile dalle immagini sparse su queste stesse pagine, ancora una volta gli sviluppatori della Electronic Arts sono riusciti nell'intento di lasciarci tutti a bocca aperta. L'impatto emotivo che il giocatore prova nel momento in cui si trova dinanzi a tale splendore, risulta essere tanto coinvolgente quanto disorientante. Su qualunque particolare finisca a posarsi il nostro occhio, troveremo infatti sempre qualcosa di cui stupirci. Diviene a questo punto difficile concentrarsi sulla partita se correndo per esempio sulla fascia ci si accorge che a bordo campo c'è l'allenatore che si sbraccia, i panchinari che si riscaldano o gli operatori televisivi che ruotano le telecamere verso l'azione di gioco. Gli stadi, con tanto di pubblico animato, sono stati realizzati a opera d'arte a riprova che lo spettacolo lo si può trovare anche fuori dal rettangolo di gioco. Rispetto a *Euro 2000*, i calciatori sono ora ancor più fotorealistici. Le espressioni sul viso di ogni atleta così come l'accurata riproduzione delle maglie (su cui è addirittura possibile distinguere il logo dello sponsor)

SFIDE INTERCONTINENTALI

Come suo solito, *FIFA* offre il meglio di sé nella modalità multigiocatore. La vere novità risiede nel fatto che, oltre alle classiche sfide tra amici organizzate sullo stesso computer o tramite collegamento locale (LAN e seriale), *FIFA 2001* permette di coinvolgere nella stessa partita giocatori di ogni parte del mondo sfruttando la madre di tutte le reti: Internet.

QUANDO IL CALCIO È FAI DA TE

In *FIFA 2001* il giocatore può facilmente intervenire su diversi aspetti del gioco e personalizzarli a proprio piacimento. È per esempio possibile cambiare tanto l'aspetto estetico quanto le caratteristiche tecniche di ogni calciatore, effettuare scambi di giocatori tra diverse squadre o addirittura di inserirne di nuovi. Per chi preferisce invece personalizzare il gioco con interventi più strutturali che estetici può sempre dar vita a una nuova competizione stabilendone tipo (campionato o coppa), regole, calendario e squadre ammesse. Nel caso tutto ciò non bastasse si può sempre sbirciare nei tanti siti Internet non ufficialmente dedicati alla serie di *FIFA* sempre ricchi di simpatiche modifiche e utili consigli.

rendono sempre più inutile mettersi alla ricerca su Internet di aggiornamenti non ufficiali del gioco.

Altrettanto realistiche risultano poi le animazioni dei giocatori, grazie all'enorme lavoro che ha visto coinvolti oltre agli sviluppatori della Electronic Arts anche importanti calciatori come Edgar Davids e Thierry Henry.

A differenza di *Euro 2000* e come in tutti gli altri *FIFA*, potremo partecipare a competizioni sia per club sia per nazionali. Oltre alle semplici amichevoli, dal menu principale di *FIFA 2001* è possibile accedere anche a campionati, coppe (le corrispettive riproduzioni, seppur non in via ufficiale, di Coppa UEFA, Champions League e Coppa del Mondo) o intere stagioni sportive in cui si susseguiranno sia gare di campionato, sia tornei a eliminazione, più o meno diretta, come le coppe di Lega e quelle internazionali.
Nell'enorme archivio di giocatori e squadre offerto da *FIFA 2001*, poco ci manca di rinvenire anche le formazioni iscritte a qualche torneo oratoriale. Scherzi a parte, davanti a più di 50 nazionali e a una interminabile lista di club riconducibili a diciassette diverse federazioni calcistiche, diviene sempre più difficile scegliere la squadra da utilizzare.

Lo schema di gioco è sempre caratterizzato da quella semplicità e immediatezza che in passato ha già fatto la fortuna dei precedenti *FIFA*. Evolvendosi di anno in anno, l'interpretazione calcistica di Electronic Arts è finita col dare sempre più risalto allo scontro fisico tra i calciatori. Giocando a *FIFA 2001* si ha infatti la netta impressione di trovarsi davanti più a un picchiaduro che a una simulazione calcistica. Un ampio assortimento di fallacci tra cui falciate, spintoni e gomitate hanno ora assunto nell'economia di gioco un ruolo paragonabile per importanza ai gesti fondamentali di questo sport come passaggi e tiri. D'altra parte, il fatto che al fotorealismo grafico si sia scelto di contrapporre un'interpretazione del calcio più divertente che realistica finisce inevitabilmente col diventare per *FIFA 2001* tanto un vantaggio quanto un limite.

Insomma, *FIFA 2001* soffre gli stessi difetti e vanta gli stessi pregi degli altri FIFA che lo hanno preceduto: è molto simile a *FIFA 2000* e *EURO 2001*, ma questa somiglianza lo rende, ancora una volta, il miglior gioco di calcio disponibile per il nostro computer!

GMC IN BREVE

Fifa 2001 è:
- Graficamente spettacolare
- Intuitivo e divertente
- Falloso

Fifa 2001 non è:
- Strategicamente complesso
- Rivoluzionario
- Difficile

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P166 MMX, 32 MB RAM, 80 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 233, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore Modem, LAN, Internet ■ Internet www.FIFA2001.ea.com

IN ALTERNATIVA...

EURO 2000, Giu 00, 9 — Il miglior modo per rivivere i Campionati Europei disputati la scorsa estate

VIVA FOOTBALL, Mag 99, 9 — Il calcio visto nella sua interpretazione più versatile

È il miglior gioco di calcio per computer, un po' per merito di Electronic Arts e un po' per l'assoluta mancanza di un valido contendente.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

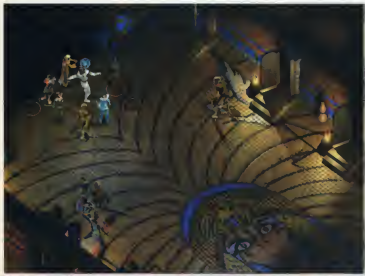
9

GENERE: GIOCO DI RUOLO

BALDUR'S GATE II

GIOCO DEL MESE – GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Definizione di gioia: una spada magica +3...

All'interno dei labirinti potremo capitare nel bel mezzo di qualche inquietante esperimento magico.

Gli incantesimi potranno risolvere a nostro vantaggio più di una situazione. Ma la spada ha sempre l'ultima parola.

TUTTO IN ITALIANO

Halifax, che si occupa della distribuzione di *Baldur's Gate II* in Italia, ha provveduto a tradurre il gioco completamente in Italiano – quindi, non abbiamo proprio scuse per non prenderlo!

QUANDO la prima cosa che vediamo iniziando un nuovo gioco è il nostro personaggio che viene torturato (anche se con ragioni apparentemente scientifiche), è inevitabile che un certo sconforto si impadronisca dell'animo. E, come dice il saggio, non c'è niente come un po' di sconforto per potersi veramente godere un gioco, quando si scopre che è la più raffinata espressione di un genere tutt'altro che inflazionato e *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* è la più compiuta realizzazione di gioco di ruolo su computer che si sia vista finora. Come ogni GdR che si rispetti, in realtà, la primissima parte dopo l'installazione è dedicata alla creazione dei personaggi, anzi, *del* personaggio; le partite non multiplayer, infatti, hanno un singolo personaggio principale, che potremo fare accompagnare da altri nel corso del gioco.

Come chi ha giocato a qualcuno dei precedenti titoli della Bioware (*Baldur's Gate, Planescape: Torment* o *Icewind Dale*) potrebbe aspettarsi, la fase di creazione del personaggio è realizzata con una precisione estrema e una assoluta dedizione alle regole di Advanced Dungeons & Dragons, su cui si basa il gioco. Le possibilità di variazione sono davvero notevoli: ciascuna delle (già numerose) classi presenti nel gioco, infatti, ha tre diverse "sottoclassi", che offrono diverse abilità speciali e vantaggi a prezzo di alcune limitazioni. A questo, naturalmente, dovremo aggiungere il tempo necessario a studiare in quali armi specializzarci, quali incantesimi avere e via dicendo.

Una volta creato il personaggio e iniziato il gioco vero e proprio, vedremo giungere Imoen, una vecchia conoscenza (era già presente in *Baldur's Gate*), che è miracolosamente riuscita a fuggire dalla sua gabbia e a trovare le chiavi che aprono la nostra. Nel giro di qualche minuto potremo riunirci ad altri due vecchi amici, anch'essi imprigionati in minuscole gabbie e sottoposti a terribili esperimenti. A quel punto, si tratterà solo di trovare la strada verso l'uscita...

Questa prima fase di gioco ci introduce in modo piuttosto brutale alle varie innovazioni del gioco (ma se non vogliamo lanciarci nella mischia a testa bassa abbiamo

QUALCHE CONSIGLIO PER AVERE UNA CHANCE IN PIÙ

Visto il considerevole livello di difficoltà dei combattimenti, ci accorgeremo rapidamente che sono necessarie tattiche più complesse del solito per vincere - in particolare, sebbene l'Intelligenza Artificiale dei nostri compagni faccia un buon lavoro negli scontri minori, basta che ci siano un paio di nemici forti perché si richieda la nostra completa attenzione.
Senza voler fare una analisi tattica completa (che sarebbe impossibile vista la varietà di situazioni in cui ci troveremo a combattere), però ci sono alcune indicazioni sempre valide:
- La Pausa è nostra amica, usiamola spesso;
- Chi usa la magia è più pericoloso - proteggiamo i nostri maghi e attacchiamo immediatamente quelli avversari;
- Un nemico a metà dei punti ferita attacca ancora come se fosse in perfetta salute: concentriamo i nostri colpi su un nemico alla volta, fino a che non l'abbiamo eliminato;
- Usiamo l'ambiente a nostro vantaggio, costringendo i nemici in posizione a loro svantaggiosa;
- Non temiamo di usare pozioni, verghe e altri oggetti "consumabili" - da morti non ci serviranno e, rimanendo vivi, potremo sempre cercare di procurarcene altri.

Esplorazione e combattimenti sono il pane di ogni compagnia fantasy che si rispetti.

"Il mondo di *Baldur's Gate II* è vivo, variegato e assolutamente coerente"

anche la possibilità di seguire un tutorial) e, soprattutto, alla ferocia dei combattimenti. Sebbene il nostro personaggio inizi già da un livello di esperienza piuttosto alto (tra il sesto e l'ottavo a seconda della classe), infatti, i combattimenti sono di considerevole difficoltà, grazie al generale incattivimento dei mostri e, soprattutto, al nostro ridottissimo equipaggiamento iniziale. Il fatto che non passeremo tra le file nemiche come un coltello rovente nel burro, tuttavia, non deve scoraggiarci: in realtà, l'equilibrio del gioco è sorprendentemente buono. Anche quei combattimenti che sembrano senza speranza, infatti, possono essere superati (magari con qualche perdita) purché ci si dedichi con passione alla ricerca della tattica giusta. Come potremo immediatamente notare, l'interfaccia è quella ormai ampiamente sperimentata del primo *Baldur's Gate*, con alcune interessanti variazioni.

Una delle più utili è probabilmente la possibilità di giocare "a schermo pieno", cosa che ci permette di mantenere un maggior controllo del territorio. Altrettanto gradita è la possibilità di giocare anche a 800x600 punti di risoluzione, con supporto non ufficiale per risoluzioni ancora superiori.

Un altro pregio che potremo notare già nei primi minuti di gioco è la qualità grafica e l'incredibile cura per il dettaglio che

ANCHE IN RETE

Come il suo predecessore, anche *Baldur's Gate II* prevede la possibilità di giocare in multiplayer, sia su Internet grazie al servizio Mplayer, che in rete locale per i più fortunati. È interessante notare come vi siano stati alcuni miglioramenti nel codice utilizzato per il multiplayer, che rendono il gioco più veloce e eliminano alcuni problemi che aveva il primo titolo (uno tra tutti, il blocco completo quando uno dei personaggi era impegnato in dialogo). Inoltre, la modalità multiplayer può essere utilizzata se vogliamo giocare una partita con solo personaggi creati da noi: per farlo, basterà lanciare una sessione multiplayer e assegnarci il controllo di tutti.

Diffidiamo sempre degli stregoni e dei loro strani aggeggi.

In questo genere di giochi i dettagli fanno la differenza e *Baldur's Gate II*, ha classe da vendere.

In avventura, assisteremo spesso all'accendersi di animate discussioni tra i nostri compagni.

UNA CARRIERA SFOLGORANTE

Oltre alla possibilità di usare i kit, *Baldur's Gate II* introduce tre classi di personaggio prese dalla Terza Edizione di Dungeons & Dragons, che permettono uno stile di gioco davvero interessante: diamo un'occhiata.

Barbarian:
I Barbarian sono dei guerrieri estremamente feroci e resistenti, capaci di entrare volontariamente in uno stato di rabbia (il Berserk) che concede loro notevoli vantaggi. Il prezzo di questo, tuttavia, è la loro incapacità di approfondire le loro abilità oltre un certo punto, e l'impossibilità di utilizzare le armature più pesanti.

Monk:
I Monk sono una casta di mistici guerrieri, esperti di arti marziali. Sebbene non possano lanciare incantesimi, hanno una serie di abilità speciali che permette loro di ottenere risultati impressionanti – come stordire un avversario con un singolo colpo.

Sorcerer:
I Sorcerer sono probabilmente la classe di personaggio più interessante introdotta in *Baldur's Gate II*. Si tratta di maghi "naturali", capaci di lanciare incantesimi molto più velocemente e senza bisogno di memorizzarli in anticipo. Il prezzo per queste abilità è la riduzione del numero di incantesimi disponibili e l'incapacità di impararne di nuovi dalle pergamene.

caratterizzano il lavoro degli artisti Bioware. Sebbene il gioco sia in due dimensioni (il supporto per schede 3D, infatti, serve principalmente per sveltire e migliorare gli effetti degli incantesimi), gli sfondi su cui si muovono i personaggi sono assolutamente stupefacenti.

Dalle cripte tecnogotiche della fortezza di Irenicus, alle strade neoclassiche di Athkatla, il mondo di *Baldur's Gate II* è incredibilmente vivo e variegato, nonché assolutamente coerente. Anche le animazioni dei vari personaggi sono ben realizzate, sebbene talvolta risultino un po' ripetitive. Mentre all'inizio del gioco (durante la fuga dalla fortezza) ci potrà sembrare che la trama tenda a essere un po' troppo lineare, questo cambierà non appena metteremo piede in Athkatla. Nel giro di pochi minuti, infatti, ci si apriranno davanti un numero impressionante di percorsi diversi di fianco alla missione principale (ritrovare la nostra compagna Imoen e scoprire i piani del mago Irenicus), infatti, ci verranno offerte manciate di missioni secondarie che, a loro volta, possono aprirsi in ulteriori diramazioni.

La cosa può essere leggermente sconcertante avendo un così vasto numero di possibilità, non sarà sempre semplice decidere quale strada percorrere in compenso, però, funziona egregiamente come stimolo: è praticamente impossibile trovare il tempo per annoiarsi. Inoltre, spesso queste missioni ci danno la possibilità di trovare un nuovo alleato da unire al nostro gruppo, cosa che può risolvere alcuni problemi di convivenza.

Ciascuno dei membri della squadra, infatti, ha una propria personalità e propri obiettivi, che talvolta finiscono per accendere discussioni (ottimamente scritte, peraltro) tra i nostri alleati. Va detto che questi dialoghi, in realtà, sono una delle caratteristiche più gradevoli del gioco, e riescono a dare buona parte delle sensazioni del "vero" gioco di ruolo cosa che testimonia la passione e l'abilità con cui è stato realizzato *Baldur's Gate II*.

Volendo proprio cercare il pelo nell'uovo, ci sono alcuni punti del gioco che non sono proprio perfetti.

La considerevole difficoltà dei combattimenti, per esempio, potrebbe risultare molto frustrante per un giocatore alle prime armi; all'interfaccia mancano alcune caratteristiche che potrebbero rendere molto più comoda la vita (un sistema per segnalare l'area interessata dagli incantesimi sarebbe comodissimo), ogni tanto le voci dei personaggi rischiano di dare un po' ai nervi e via dicendo. Tuttavia, si tratta di pecche così minori che ci sentiamo assolutamente di consigliarlo a chiunque con l'avvertimento di non prendere impegni mondani per qualche settimana.

GMC IN BREVE

Baldur's Gate II è:
- Gigantesco
- Coerente
- Impegnativo

Baldur's Gate II non è:
- Un GDR giapponese
- Noioso
- Lineare

■ Casa Black Isle ■ Sviluppatore Bioware ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P166, 16 MB, 400 MB HD ■ Sistema Consigliato P233, 64 MB, 600 MB HD, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Open GL ■ Multigiocatore Internet (via Mplayer) e rete locale ■ Internet www.bioware.com

Questo gioco rimarrà la pietra di paragone dei giochi di ruolo su computer per molto, molto tempo... Imperdibile, anche per chi solitamente non ama il genere.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	10

9

IN ALTERNATIVA...

Icewind Dale, set 00, 8
Nettamente più orientato al combattimento e con una trama meno complessa

Planescape: Torment, feb 00, 9
Una storia e una ambientazione davvero inusuali, e dialoghi tra i migliori mai visti

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

L'ora della guerra è suonata nuovamente: facciamoci coraggio, non durerà per sempre...

Assalto sovietico al Pentagono. Vedere una cosa del genere, anche solo in un videogioco, mette i brividi.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ABBIAMO combattuto in lande polari e desertiche, sin pianura e in montagna. Abbiamo rincorso il nemico per terre e mari, decollando con caccia ed elicotteri quando ne abbiamo avuto la possibilità. Abbiamo rischiato di perderci in un territorio sconosciuto, desolato e ostile, ma ci siamo sempre fatti coraggio.

Ora tutto è cambiato. In *Red Alert 2* siamo chiamati ad affrontare una prova molto impegnativa, che sommergerà di guai tutti gli strateghi guerrafondai di questo triste mondo. Questa sporca guerra la dobbiamo combattere nelle città! Vie su vie, piazze dopo piazze, palazzo per palazzo, all'interno di una realtà urbana familiare e accogliente, ci toccherà sradicare il nemico dalla sua "casa dolce casa". Sarà dura, perché gli spazi di manovra sono esigui, mentre di riflesso esistono tanti luoghi per appostamenti con fuoco incrociato, in cui cadere vittime di un'imboscata Armiamoci di coraggio, perché questa volta non sarà così semplice sconfiggere il nemico...

Ma chi è il nemico in *Red Alert 2*? Sovietici o Alleati, tocca a noi decidere chi affrontare. La storia continua le vicende narrate nel primo *Red Alert*. Una deviazione storica ha dato luogo a una realtà parallela ricca di implicazioni. Stalin è morto nel precedente episodio sotto i colpi delle truppe alleate. A capo dell'Impero Sovietico è stato messo un leader fantoccio, tale Alexei Romanov, che ben presto ha acquistato coscienza, decidendo di scuotere la Madre Russia dalla presa degli Alleati.

È la guerra! Noi dobbiamo combatterla. Ma non è la solita guerra alla *C&C*, in cui gli scenari di fantasia sembrano essere stati ambientati su un altro pianeta, bensì una guerra terribilmente realistica, che prende luogo per le strade delle città più famose del mondo. Washington, Parigi e New York sono solo alcune delle metropoli che ospitano i nostri scontri a fuoco, facendoli sembrare più guerriglie urbane che una guerra vera e propria.

Un primo tratto distintivo di questo nuovo titolo è il tipo di scenario, rigorosamente urbano. In termini giocosi, le implicazioni più immediate sono una maggiore difficoltà di pianificazione degli attacchi e di mobilitazione delle truppe.

I palazzi, lungi dall'essere semplici strutture coreografiche, possono essere occupati da truppe di fanteria. Una volta dentro, si è al riparo dal fuoco nemico (i colpi danneggiano l'edificio, fino a quando, martoriato, non costringe le truppe a uscire allo scoperto), ma in compenso si produce una pioggia di proiettili ancora più fitta!

In un certo senso, l'approccio di gioco è cambiato, come sono cambiate tante altre cose. Per esempio, i soldati

FILMATI ROVENTI

Gli spezzoni filmati di intermezzo, che nel loro insieme intrecciano la tra trama del gioco, sono di elevata qualità. Recitati egregiamente, realizzati con grande cura e per certi versi molto ammiccanti (mai viste tante donne nei ranghi superiori della gerarchia militare!!!), questi brevi spezzoni di realtà contribuiscono nel loro piccolo a rendere più serio e drammatico, ma con tinte di umorismo, una situazione di crisi internazionale di livello planetario. La situazione delicata e di esasperato fanatismo emerge soprattutto in questi frangenti.

Le missioni con assalti di paracadutisti sono tra le più eccitanti del gioco.

Non c'è più religione! I campi da calcio sono ridotti a campi da guerra...

UNA PROMOZIONE PER TUTTI

Una delle peculiarità di questo gioco è il sistema di promozione delle truppe. Infatti, ogni volta che si sopravvive e si respinge un attacco, una o più unità guadagnano un grado, che significa più gittata, più precisione e più danno.

semplici degli alleati sono capaci di mettersi in posizione di difesa (è sufficiente premere il tasto D) per aumentare sia la protezione dal fuoco nemico, sia la capacità di infliggere danni. Dalla loro, i sovietici possono invece vantare autentici mutanti dai poteri psichici, in grado di convertire ai propri servigi i nemici nelle vicinanze. Ma questi sono solo due esempi dell'enorme varietà di unità presenti nel gioco. La guerra viene combattuta nei canonici tre modi: per terra, per mare e per aria. Le truppe da impiegare sono, di conseguenza, tra le più disparate: unità a piedi, mezzi celeri e anfibi, armate corazzate, navi e sommergibili, portaerei e paracadutisti, caccia ed elicotteri, dirigibili e via dicendo. Accanto a unità riproducibili in serie, investendo i crediti ottenuti tramite la raccolta e la raffinazione dei minerali (già, dobbiamo ancora dedicarci alla caccia all'oro per costruire armate!), ne esistono altre per così dire uniche, che servono a svolgere compiti particolari. Tanya, per esempio, è la versione femminile di Rambo, che bisogna "comandare" nelle missioni di infiltrazioni. Crazy Ivan (questo, in realtà, lo si può riprodurre in serie!), è un esperto di esplosivi.

"Il geniale divertimento tipico di questo gioco non ha subito alcuna variazione"

Senza dilungarci oltre in un'elencazione in fin dei conti noiosa e di dubbia utilità, è sufficiente sapere che in *Red Alert 2* la varietà delle unità è talmente ampia, che ognuno di noi può mettere in pratica una strategia personalizzata di attacco e

Dalle portaerei decollano i velivoli capaci di affondare i sommergibili.

I sovietici invadono le coste americane, mettendo in fuga i turisti. "Consumismo..."

INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

Osserviamo questa situazione: un nostro manipolo di soldati occupa un lato di un ponte. Il nemico manda contro di noi le sue armate, che non riescono a sfondare la nostra linea difensiva. Cosa c'è di strano? Bene, quel mezzo armato di missilone potrebbe spazzarci via in un secondo, ma invece di lanciare la testata, preferisce farsi attraversare dalla nube di proiettili liberata dai nostri eroi. Pazzesco!

annientamento del nemico. Ad aumentare le possibilità di gioco, ci sono poi tutta una serie di comandi, con i quali rendere più coordinate e avvolgenti le manovre, nonché automatizzare determinati spostamenti di truppe.

Anche dal punto di vista tecnico le cose sono state in parte migliorate. La grafica è molto più colorata e sfavillante, anche se le dimensioni spaziali sono rimaste pur sempre due. Il sistema grafico è stato ottimizzato, così anche quando sullo schermo sono presenti parecchie unità, è difficile assistere a stucchevoli rallentamenti. Il sonoro è quello che è: la solita musica rock mai troppo graffiante, tanti rumori di esplosioni e le voci dei propri seguaci, che rispondono sempre prontamente ai comandi loro impartiti. Insomma, nonostante i ritocchi, il divertimento tipico di questo gioco non ha subito alcuna variazione.

Il piacere che si prova nel creare le proprie colonne di armate da scagliare contro il nemico, è sempre immenso. Non fa nulla se tecnicamente il gioco non sia al passo con i tempi, il 3D non sia stato ancora introdotto e molte meccaniche siano rimaste inalterate dal primo titolo della serie, perché non è questo il gioco in cui conta troppo la tecnologia. Ma allora, che cos'è che lo tiene ancorato a un voto non ancora pieno? Semplice: la assoluta inadeguatezza dell'Intelligenza Artificiale. Fin quando si gioca contro gli amici o via Internet, tutto funziona per il meglio. Quando invece ci si tuffa in una campagna in solitario, ci si accorge che gli attacchi sferrati dal computer sono un insulto all'intelligenza di tutti noi. Prevedibile, facilmente contrastabile e ripetitivo, il modo di giocare del computer lascia di stucco per la sua stupidità. A volte è sufficiente servirsi di un manipolo di uomini di fanteria semplice degli alleati, in posizione di difesa, per respingere praticamente tutte le armate nemiche.

Ciò che fa veramente infuriare è che spesso le unità d'assalto nemiche potrebbero tranquillamente spazzare via i nostri quattro fanti con un sol colpo (per esempio, un camion lanciamissili), ma invece di fare ciò, preferiscono avanzare imperterrite verso il fuoco dei nostri mitra, lasciandosi uccidere senza il minimo accenno difensivo.

Probabilmente, se così non fosse, il gioco risulterebbe eccessivamente difficile, ma francamente non ci sembra che in questo modo si possa far divertire una persona che cerca di elaborare delle strategie di difesa e di attacco. Nel complesso, dando ugualmente il giusto peso a tutti gli aspetti positivi e negativi di questo gioco, possiamo dire che *Red Alert 2* ha centrato pienamente il suo obiettivo. È divertente, affascinante, ricco di spezzoni filmati ben recitati e piuttosto fluente.

Certo, le situazioni di stallo non mancano, così come i momenti di crisi durante le missioni più impegnative, però la possibilità di imparare lo schema d'attacco del computer, da una parte dona al gioco una famigliarità via via crescente, dall'altra abbassa il livello di sfida, facendolo a volte scadere all'inverosimile. Nel bene e nel male, *Red Alert 2* è rimasto il solito *C&C*: o lo si ama, o lo si odia.

GMC IN BREVE

Red Alert 2 è:
- Divertimento alla *C&C*
- Molto giocabile
- Bilanciato

Red Alert 2 non è:
- Originale
- Tridimensionale
- Impegnativo

■ Casa EA ■ Sviluppatore Westwood Studios ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P266, 64 MB ■ Sistema Consigliato P350, 128 MB ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.cncredalert2.com/

IN ALTERNATIVA...

C&C Tiberian Sun, Ott 99, 7 — Stesso gioco, ma ambientato nel futuro. NOD e GDI prendono il posto di Alleati e Sovietici

Age of Empires 2, Dic 99, 9 — Un gioco di strategia in tempo reale, in 2D, ambientato ai tempi dei grandi Imperi

Ancora *C&C*: tecnicamente limitato ma divertente. Se amiamo la serie, dobbiamo comprare anche questo capitolo, se cerchiamo innovazioni...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: ARCADE

AIRFIX DOGFIGHTER

Fare atterrare un caccia della Seconda Guerra Mondiale in salotto era impossibile, fino a oggi.

BATTAGLIE VIRTUALI IN SALOTTO

Airfix Dogfighter **ci offre la possibilità di affrontare nemici in carne e ossa, tutti a bordo di caccia della Seconda Guerra Mondiale. I 14 modelli a disposizione spaziano dai classici Spitfire e Mustang, fino a quelli con linee più bizzarre e avveniristiche, come il tedesco ME-163 Komet o il Northrop P-61 Black Widow. Tutti i velivoli sono personalizzabili con coccarde e livree. Tra le opzioni a nostra disposizione, saremo in grado di definire il numero di partecipanti, il limite di tempo per lo scontro e il numero massimo di collisioni per ogni combattimento. Le arene virtuali in cui cimentarsi sono in tutto 11, e offrono persino una giungla di piante da appartamento tra cui districarsi.**

Fuochi d'artificio e mitragliere giocattolo saranno le nostre armi migliori.

IL modellismo è un hobby abbastanza diffuso. Assemblare minuscoli pezzettini di plastica o legno, impiastricciandosi le mani con colla e vernice, è una passione senza età, a cui vengono sacrificati pomeriggi interi per la soddisfazione di sentirsi in parte creatori di qualche costosissimo mezzo di distruzione, sia esso del passato o del futuro. Il risultato finale è, in ogni caso, un piccolo capolavoro da mostrare agli amici in qualsiasi occasione, volenti o nolenti. Attenzione però, perché guardare e non toccare è il primo comandamento per ogni modellista, che vede nelle goffe dita dello spettatore delle crudeli tenaglie pronte a stritolare senza pietà la sua creatura. Questo atteggiamento poco socievole, ma perdonabile alla luce delle ore di lavoro necessarie a ultimare qualsiasi modello in scatola di montaggio, porta presto all'abbandono dell'opera d'arte su qualche mensola poco accessibile, dominio incontrastato degli acari della polvere.

Nel cuore di ogni appassionato, però, alberga la segreta speranza di vedere la sua creatura prendere il volo nel salotto, o brandeggiare i cannoni in cerca di un improbabile nemico, un sogno a cui aeroplanini, navi, e carri armati in plastica rimangono sordomuti come il Mosè di Michelangelo.

Agli entusiasti di aeromodelli, però, il computer riserva una gradita sorpresa. Stiamo parlando di un gioco in cui i combattimenti sono tutti all'ultima goccia di colla, i cieli hanno sempre un soffitto e gli eroi portano il marchio di una delle più classiche ditte produttrici di modelli in plastica. In *Airfix Dogfighter* i veri protagonisti sono proprio loro: le ricostruzioni dei caccia che hanno servito il loro paese nella Seconda Guerra Mondiale.

Immaginiamoci di vederli uscire belli e pronti alla battaglia da una delle loro scatole di cartone, di assistere al decollo da una pista improvvisata sul tappeto del salotto, di osservarli stupiti mentre disegnano acrobazie spericolate tra le gambe del tavolo e il lampadario di cristallo della nonna. Il gioco è tutto qui, con la sola differenza che non saremo spettatori impotenti, bensì ardimentosi piloti alla guida di questi giocattoli da guerra. Fortunatamente, le nostre saranno battaglie per gioco contro avversari altrettanto "finti". Non di meno, potremo metterci ai comandi di ben quattordici aerei, tra caccia dell'Asse e Alleati, lanciandoci in due

"I modellini combatteranno attorno al lampadario di cristallo"

combattutissime campagne di guerra. Se vogliamo l'azione senza mezzi termini, con pochi click del Mouse ci ritroveremo proiettati sulla linea del fronte. Una breve sezione di aggiornamento sugli obiettivi della missione precederà ogni azione bellica. Verremo informati sulla natura del volo e potremo accedere alle

Cerchiamo un sicuro nascondiglio sotto il letto a baldacchino dei nostri genitori.

Potremo personalizzare le livree dei nostri aerei con colori e decalcomanie.

GUERRE DI PLASTICA

Airfix Dogfighter è l'ultimo di una lunga serie di giochi ispirati ai "giocattoli in guerra". Direttamente dagli schermi cinematografici, per esempio, il grande successo del secondo capitolo di "Toy Story" ha recentemente dato vita all'omonimo titolo per computer *Toy Story 2*. In questo gioco di piattaforme si vestono i panni del ranger spaziale Buzz Lightyear, alla ricerca dell'amico di pezza Woody. Alterne fortune, invece, ha riscosso *Army Men*, un gioco che nel prevedibile susseguirsi di seguiti ed espansioni ha tentato di sposare i soldatini di plastica al genere strategico. Non può inoltre mancare la citazione di tre piccoli classici tra i giochi di corse. il veterano *RC Racer*, *Micro Machines V3*, in cui si pilotano le microscopiche automobiline giocattolo da collezione, e *Re-Volt* in cui macchinine radiocomandate di ogni tipo si lanciano in gare spericolate e dissacranti persino all'interno di un seriosissimo museo.

fotografie del nostro bersaglio; il tutto in un'atmosfera irresistibile, in cui la camera da letto dei genitori diventa un territorio occupato da preponderanti forze nemiche corazzate e la scala per la tavernetta un angolo di cielo infestato dai caccia avversari. Saremo in grado di decidere anche con quale aereo affrontare l'impegno, scegliendo il mezzo più adatto in base a quattro caratteristiche: velocità, manovrabilità, carburante e corazzatura.

Giocando dalla parte degli Alleati, il nostro primo caccia sarà l'agguerrito Hawker Hurricane, uno dei

protagonisti della Battaglia d'Inghilterra e, come in quella circostanza, dovremo affrontare tonnellate di invasori nascosti in ogni stanza della nostra dimora. Le armi a disposizione consisteranno nelle classiche mitragliatrici e in gadget multicolori, che troveremo sparsi sui mobili di casa, o nascosti all'interno di vasi e ceramiche preziose. Senza i limiti imposti dalla grigia realtà, potremo utilizzare raggi laser, cannoni Tesla alimentati con pile da 1,5 volt, fuochi d'artificio a ricerca di calore e una devastante bomba atomica... da giardino. Altri bonus sparsi sul terreno di gioco ci permetteranno di riparare la struttura danneggiata del nostro velivolo in scala 1:72, di rifornirne i serbatoi e di accumulare tecnologie utili a sviluppare nuovi mezzi di distruzione.

L'unico limite al divertimento spensierato offertoci da *Airfix Dogfighter* poteva consistere nella monotonia degli ambienti di gioco Anche questo aspetto, però, è stato considerato a dovere e risolto con l'inserimento di un editor di abitazioni, che ci permetterà di creare una casa da zero personalizzandola stanza per stanza con accessori, mobilio vario e giocattoli da affrontare. Non dimentichiamo, inoltre, che questo titolo è ispirato a un hobby in cui bisogna tagliare, incollare e pitturare.

Non poteva mancare quindi un ambiente di gioco in cui dipingere gli aerei scegliendo tra un paio di livree storiche, e in cui attaccare le decalcomanie con coccarde di battaglia di ogni genere, storiche, fantasiose o di nostra creazione. A completare questo divertente diversivo ai soliti simulatori di volo seriosi, c'è anche una sezione multiplayer veramente godibile, in cui affrontare combattimenti aerei contro avversari in carne ossa e plastica. L'unico rammarico è che *Airfix Dogfighter* non sia tradotto in italiano, il che rende questo titolo un po' meno adatto ai giocatori di tutte le età.

GMC IN BREVE

Airfix Dogfighter è:
- **Un titolo dove i giocattoli sono protagonisti**
- **Dedicato a chi ama costruire aeromodelli**
- **Per chi, da grande, vuole fare il pilota**

Airfix Dogfighter non è
- **Un Simulatore di Volo**
- **Lento e noioso**
- **Dotato di un enorme manuale di istruzioni**

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Eon** ■ Sviluppatore **Unique** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.900** ■ Sistema Minimo **PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB** ■ Sistema Consigliato **PII 350, Scheda 3D 16 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D, Glide** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.dogfighter.net**

IN ALTERNATIVA...

Re-Volt, Set 99 **8**
Macchinine radiocomandate che sfrecciano impazzite negli ambienti più impensati

Combat Simulator, Dic 98, **7**
Stessi aeroplani, ma in dimensioni e contesto storico più seriosi

La dimostrazione di come ci si possa divertire con gli aeromodelli di plastica combattendo in maniera semplice e spassosa.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

BLAIR WITCH VOLUME ONE RUSTIN PARR

Tornano gli autori di *Nocturne* per regalarci un'avventura intrisa di tensione ambientata nella terra della strega di Blair...

I membri della Spookhouse hanno sicuramente uno stomaco molto forte, per affrontare ogni giorno scene come questa!

IL MORBO DI NOCTURNE

Come nel caso di *Nocturne*, anche *Blair Witch* eredita la "fame" di risorse hardwara necessarie per girara al meglio. Anche se il sistema grafico è stato molto migliorato in questi mesi (e si nota), ricordiamoci che per giocare dovramo obbligatoriamente avera almeno 64 Mega di memoria principale, mentra dovremo averne ben 96 se vogliamo utilizzara l'accelerazione 3D della scheda grafica in nostro possesso; comunque anche in versione non accelerata la grafica del gioco fa la sua bella figura.
Parlando di limitazioni, è scomparso il vincolo alla risoluzione più bassa nel caso di schede con "solo" 16 MB di RAM, mentra avera un giga di spazio libero su disco è ancora necessario, oltra a uno spazio per le "swap" dei file di Windows di almeno 200 MB, per garantira il buon funzionamento.

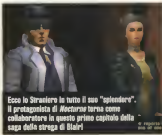
RUSTIN Parr è un eremita: fino a poco tempo fa viveva in una capanna nei boschi vicino a Burkittsville, nel Maryland... fino a quando non rapì sette ragazzini per poi ucciderli, torturandoli a morte.
Rustin Parr ha quindi raggiunto il vicino paese e si è consegnato allo sceriffo dicendo semplicemente "ho finito".

Pare che le sue azioni non fossero dettate da una sua spontanea decisione, ma dall'influenza della strega di Blair...

In questa inquietante maniera si riassume l'antefatto del primo capitolo di quella che sarà una trilogia di videogiochi dedicati alla strega di Blair, protagonista eterea del film uscito la scorsa stagione cinematografica.

Impersonando la dottoressa Holliday (appartenente alla Spookhouse, lo stesso gruppo segreto dello Straniero di *Nocturne*), dovremo raggiungere la cittadina di Burkittsville, indagare a fondo sul misterioso avvenimento e cercare di scoprire se la malvagia strega esiste davvero, oltre a capire cosa c'è di strano nei boschi del circondario.
Fin dalle prime sequenze appare chiara l'impostazione generale del titolo:

"Dovremo scoprire se la malvagia strega esiste davvero"

un'avventura con chiari e importanti elementi di combattimento. Saremo infatti impegnati per le prime ore nelle indagini preliminari, parlando con gli abitanti del luogo e raccogliendo i primi indizi circa i tragici avvenimenti del recente passato. Già poco dopo dovremo però affrontare una prima sequenza in cui dare prova della nostra abilità con le armi, in una nottata sicuramente pericolosa (ma con sorpresa finale), ci ritroveremo faccia a faccia con un'orda di esseri simili a zombi, decisi a tutto per renderci simili a loro, sicuramente non il modo migliore per prendere confidenza con un luogo nuovo e sconosciuto!
Proseguendo con la trama, che si rivela

Ecco lo Straniero in tutto il suo "splendore". Il protagonista di *Nocturne* torna come collaboratore in questo primo capitolo della saga della strega di Blair!

UNA TRILOGIA ANNUNCIATA

Rustin Parr è solo il primo titolo ispirato alla strega di Blair a raggiungere i nostri computer. Nei prossimi mesi seguiranno a breve altri due giochi, sempre realizzati utilizzando il sistema grafico di *Nocturne* ma realizzati da altri team di programmatori. Il secondo capitolo si intitolerà *La leggenda di Coffin Rock*, sarà sviluppato da Human Head e ambientato nel diciannovesimo secolo. Narrerà le vicende di una ragazza scomparsa nei boschi della Burkittsville del passato. Il protagonista sarà Lazarus, personaggio legato alle vicende e collega della dottoressa Holliday all'interno della Spookhouse insieme allo Straniero di *Nocturne*. Il terzo episodio, intitolato *La storia di Elly Kedward* sarà sviluppato da Ritual Entertainment e ci vedrà testimoni delle vicende legate alla presunta strega Elly Kedward. Il protagonista, tale Jonathan Pyre, dovrà affrontare il mondo della magia e del paranormale durante le sue indagini. Nonostante l'ambientazione mutuata da *Nocturne* per tutti i titoli della trilogia, pare che lo Straniero appaia solo nel primo capitolo.

piacevolmente interessante e ben strutturata, soprattutto nella sezione investigativa, scopriremo sempre più dettagli circa la storia di Rustin Parr e del passato di Burkittsville, nel quale si celano personaggi e figure sicuramente altrettanto significative, oltre a quella mitica della strega di Blair, ovviamente.

Avremo anche modo di muovere i primi passi nei boschi, esploreremo i luoghi dove Parr ha compiuto la sua strage di innocenti e ci ritroveremo improvvisamente a fronteggiare una situazione certamente paranormale con chi (o meglio con cosa) incontreremo nel bosco al nostro ritorno... forse la strega di Blair è davvero esistita, forse è ancora attiva e sta condizionando lo scorrere degli eventi nella zona di Burkittsville

Il nostro compito sarà proprio quello di capire cosa è accaduto in passato e cosa sta verificandosi in questo periodo nella zona, per risolvere - si spera - il mistero! Realizzato con il sistema grafico già usato per *Nocturne* nemmeno un anno fa, *Blair Witch* riesce in ciò che il suo predecessore aveva, forse, in parte fallito: oltre ad apparire graficamente impressionante è anche un gioco gestibile senza grossi problemi e quindi riesce a essere divertente e non stressante per la maggior parte del tempo, se si eccettuano i combattimenti più impegnativi, sicuramente difficili da superare senza un buon allenamento.

Il sistema grafico è stato molto migliorato in questi mesi e ora possiamo giocare anche a risoluzioni elevate senza dover avere una scheda grafica potentissima o un computer appena uscito dai laboratori della Intel; ora tutto si muove in scioltezza anche su un "modesto" Pentium 400 dotato di scheda TNT, cosa che non si poteva certo dire di *Nocturne*.

L'interfaccia e lo stile di gioco sono due sezioni rimaste quasi invariate dal titolo precedente: ci si muove in terza

Le ambientazioni sono complesse e realizzate con cura, come si può notare in questa immagine, in cui la dottoressa va a visitare un ragazzino scampato alla furia di Rustin Parr.

LUCI E OMBRE

Ecco un piccolo esempio per dimostrare quanta cura è stata posta nella realizzazione dell'illuminazione nel gioco, dipendente non solo dalle fonti luminose fisse ma, soprattutto, dalle fonti mobili, la principale delle quali è sicuramente costituita dalla torcia che la protagonista spesso utilizza insieme alle armi in dotazione. Nelle immagini possiamo vedere come, spostando la torcia, le ombre delle panchine si modifichino seguendo l'effettivo angolo della luce.
Tutte le ombre nel gioco sono belle e ben realizzate, perfino quelle di alcuni cartelli appesi che, come nel mondo reale, si modificano seguendo il beccheggio dei cartelli provocato dal vento!

Come in tutti i paesini dei film dell'orrore, il gestore del motel dove alloggiamo sembra un parente degli Addams...

ATTENZIONE PREGO!

Due considerazioni "laterali" ma importanti, considerando il gioco di cui stiamo parlando in queste pagine. La prima riguarda il prezzo del gioco: con una felicissima decisione, considerando che i tre titoli della trilogia della strega di Blair dovrebbero arrivare nel giro di poco tempo, il loro prezzo sarà abbastanza popolare. Di certo sarebbe stato difficile vendere tre giochi a prezzo pieno a un solo giocatore ma, pagandoli solo la metà del prezzo a cui siamo abituati da tempo, l'idea di collezionare l'intera trilogia per risolverla completamente non è poi tanto irrealizzabile.
La seconda considerazione è di carattere estetico: per chi ha amato il film *The Blair Witch Project* potrebbe non essere semplice entrare nell'atmosfera di questa trilogia. A differenza del film, in questo gioco i nemici ci sono e sono oltremodo tangibili. Non troveremo quindi l'atmosfera particolarissima del film in cui molto è lasciato all'immaginazione dello spettatore ma, tutto sommato, questo è probabilmente un vantaggio. Il gioco realizzato in questo modo è sicuramente apprezzabile anche da chi non ha mai visto il film, anzi forse può essere perfino meglio non averlo mai visto proprio pensando alla possibile "delusione" nel notare l'impostazione completamente differente del gioco rispetto alla pellicola.

PARTICOLARI NASCOSTI?

Blair Witch sembra uno di quei giochi in cui sono nascoste citazioni, piccole sorprese e anche un certo numero di chicche grafiche assolutamente degne di nota, che rendono il gioco ancora migliore di quello che probabilmente è, mostrando una cura dei dettagli superiore alla norma da parte dei programmatori.

Durante il nostro primo dialogo nel bar del paese, se facciamo attenzione alla scena potremo notare che dopo uno del fragorosi tuoni del temporale che si sta scatenando... apparirà une nuova a inquietante ospite nel locale! Che sia la strega di Blair? Di sicuro la donna seduta al tavolino non è reale a non compare nelle scene prima a dopo il tuono in questione...

Sempre nel bar potremo incontrare questo personaggio. Un uomo di poche parole, elegante a sempre intento a dedicarsi alla torta di mela a a un buon caffè caldo. A chi somiglia? Sicuramente all'agente Cooper di "Twin Peaks"! Una citazione raffinata che ci è piaciuta molto!

Quando la dottoressa corre nel bosco si alzano, come nella realtà, alcune foglie secche. Sarà anche un particolare di poco conto a assolutamente marginala ma è l'ennesimo dettaglio che fa sembrare le scene più realistiche, quasi sequenze di un film più che momenti di un semplice gioco.

persona in un ambiente pre renderizzato e osservando le scene da angolazioni volutamente bizzarre, come se fossero inquadrature di telecamere posizionate strategicamente per aumentare (o diminuire) la visibilità delle scene, importanti o meno che siano. Questo stile, introdotto anni or sono da *Alone in the Dark*, è eccellente proprio nei giochi che cercano di trasmettere una certa atmosfera di tensione e paura al giocatore, e vede in *Blair Witch* uno dei migliori esempi della storia recente.

Naturalmente, non bastano alcune inquadrature strane per caratterizzare un buon gioco, *Blair Witch* è pieno di particolari grafici degni di nota: i personaggi (interamente poligonali) sono ricchi di dettagli e possiedono un volto realistico con espressioni adeguate al momento, ma soprattutto dei vestiti che sembrano reali.

Così come l'impermeabile dello Straniero in *Nocturne* ci aveva piacevolmente sorpreso, anche la giacchetta della dottoressa Holliday non è da meno.

Il secondo particolare grafico impressionante è sicuramente la gestione dell'illuminazione: i giochi di luci e ombre rappresentano da soli una grande parte dell'atmosfera e della sensazione di realismo che il gioco riesce a regalarci: spostarci di notte con una torcia accesa e vedere le ombre intorno a noi (tutte!) modificarsi in conseguenza dei nostri movimenti è una cosa da vedere per credere, complimenti ai programmatori!

Parlando di ulteriori miglioramenti, non possiamo dimenticare l'introduzione di un paio di comandi assolutamente utili (il migliore quello che permette di far girare la protagonista in un attimo) e la gestione avanzata delle locazioni scarsamente illuminate, affrontabili in alcuni momenti con un paio di occhiali a infrarossi che rendono alcune scene assolutamente memorabili.

Ultima gradita aggiunta: nel blocco degli appunti della protagonista troveremo, oltre a tutti gli indizi raccolti, anche un utilissimo elenco delle cose da fare, una lista aggiornata automaticamente dal gioco che ci permette di non scordare nulla e di non perderci pensando a cosa ci manca ancora per progredire nel gioco, pericolo fin troppo grande in titoli di questo genere.

Questo utile elenco non apparirà se giocheremo *Blair Witch* al livello di difficoltà più elevato, ma considerando che la sfida offerta dal gioco è già abbastanza notevole anche al livello base, siamo d'accordo con i programmatori pur preferendo comunque l'utilizzo della lista.

I volti a le espressioni dei personaggi sono molto migliorati dai tempi di *Nocturne*!

GMC IN BREVE

Blair è:
- **Un gioco d'atmosfera**
- **Graficamente eccellente**
- **Un netto miglioramento di *Nocturne***

Blair non è:
- **Molto simile al film come impostazione**
- **Per chi ama le avventure senza mostri da combattere**
- **Per computer non molto potenti**

■ Casa Gathering of Developers ■ Sviluppatore Terminal R. ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.000 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 MB RAM, 850 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet http://blairwitch.godgames.com

IN ALTERNATIVA...

Nocturne Nat 99, 8 — Quasi gli stessi protagonisti per il primo gioco con la Spookhouse!

Vampire the Masquerade Lug 00, 8 — Un caratteristico gioco di ruolo con elementi dark e vampireschi

Una bella trama unita a una grafica davvero coinvolgente per un gioco interessante anche per chi non ha mai visto il film.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

A SANGUE FREDDO

Una missione impossibile che si fa strada attraverso i ricordi.

Per risolvere alcuni enigmi sarà necessario far lavorare la fantasia.

LA Revolution Software ha una lunga esperienza nel campo delle avventure, a partire da *Lure of the Temptress* fino al più recente *Broken Sword* e al suo seguito. Con *A Sangue Freddo*, la casa di software inglese si è avvicinata alla giocabilità tipica delle avventure su console, dove gli enigmi sono affiancati da una componente di pura azione; di conseguenza, il personaggio principale non sarà più un turista sprovveduto come in *Broken Sword*, ma John Cord, agente segreto del MI6, alle prese fin dalle battute iniziali con una situazione critica. Nella presentazione infatti il protagonista, prigioniero, è sottoposto a uno spietato interrogatorio Cord, torturato da un sinistro aguzzino, è costretto a ricordare tutti i dettagli della sua missione fino alla cattura. L'incarico originale, come racconta lo stesso Cord, consisteva nel recuperare un agente amico da una raffineria piuttosto sospetta, situata in un'immaginaria repubblica nata dal collasso dell'Unione Sovietica; ed è infatti in questo stabilimento che ha inizio il gioco vero e proprio, in sostanza un grande, unico flashback.

L'intrigo, come ogni storia di spie che si rispetti, coinvolgerà le grandi potenze, all'inseguimento di una nuova, rivoluzionaria fonte di energia

L'impostazione globale del titolo ricorda immediatamente un illustre predecessore, *Resident Evil* della Capcom. L'antiquata interfaccia punta e clicca dei precedenti titoli targati Revolution è stata sostituita da un controllo tramite gamepad o tastiera, mentre Cord è rappresentato da un modello tridimensionale animato in tempo reale, che può muoversi in uno scenario composto da schermate fisse, realizzate in computer grafica Quando ci si avvicinerà a un oggetto di particolare importanza, Cord lo fisserà con lo sguardo, indicando la possibilità di interagire con esso; attraverso la pressione di un tasto appositamente configurato, Cord sarà in grado di raccogliere oggetti, parlare con altri personaggi, utilizzare dispositivi e così via. L'esplorazione di vari ambienti dovrà essere effettuata con la massima cautela.

Numerose guardie e robot pattugliano i locali, ed è per questo che Cord potrà correre, chinarsi, fare a pugni e sparare con la propria arma, anche se la superiorità numerica degli avversari renderà solitamente necessario un atteggiamento più prudente; una barra di energia terrà conto dei danni subiti.

L'equipaggiamento iniziale consiste in una pistola, qualche cartuccia di scorta, una cassetta di pronto soccorso e un piccolo computer portatile, il Remora, indispensabile per le comunicazioni con

L'ARTE DELL'INFILTRAZIONE

La forza bruta sarà spesso inutile contro le orde di sentinelle sparse per tutti i labirintici livelli del gioco. Bisogna ricordare che gli spari possono attirare rinforzi sgraditi, rendendo uno scontro a fuoco decisamente l'ultima possibilità a cui ricorrere. I nemici più agguerriti sono i robot, autentiche piattaforme di fuoco, contro i quali la pistola in dotazione si rivelerà inutile. Il Remora dovrà essere utilizzato spesso per tracciare gli avversari; scegliendo il tempo giusto sarà possibile evitare le pattuglie, risparmiando munizioni ed energia.

La schermata del Remora può essere ruotata e ingrandita a piacere, per individuare meglio nemici e ingressi.

Le ambientazioni non mancano di atmosfera e di un certo fascino vagamente lugubre, che non guasta.

CASE INFESTATE

Resident Evil ha cambiato decisamente il modo di progettare i giochi d'avventura, con le sue visuali drammatiche e i colpi di scena, degni del miglior film dell'orrore. Ma anche la serie Capcom, giunta ormai al suo terzo episodio su PC, ha un illustre antenato: *Alone in The Dark* della Infogrames, anno 1992. Altri tempi, certo, ma formula equivalente: una casa infestata, poche cartucce nel tamburo della pistola e tanti, tantissimi mostri, nati dalla fantasia allucinata di H.P. Lovecraft.

Il rivoluzionario sistema di telecamere era inquietante anche senza schede acceleratrici 3D.

eventuali alleati e per risolvere alcuni enigmi; ma l'inventario non diventerà mai troppo ricco, sottolineando l'aspetto principale di *A Sangue Freddo*, vale a dire la semplicità dello schema di gioco. Gli

"Ricorda Resident Evil..."

enigmi non vanno molto al di là dell'utilizzo di un oggetto su un elemento dell'ambiente, dato che Cord combinerà automaticamente, se necessario, due oggetti per formarne un altro.

Inoltre, le caratteristiche spesso oscure degli enigmi stessi e il numero limitato degli oggetti spingono a usare tutto su tutto, per individuare la soluzione al problema; interessante, al contrario, la possibilità di minacciare un nemico con la

Disattivare quei due robot richiede una buona dose di tempismo.

pistola, per estorcergli oggetti o informazioni. Per quanto riguarda la componente di pura azione, *A Sangue Freddo* enfatizza molto l'aspetto di infiltrazione silenziosa più che di massacro indiscriminato. Uno sparo può attirare molte guardie, mentre un colpo di arti marziali riesce a mettere fuori gioco un nemico senza fare troppo chiasso; gli scontri a fuoco sono quindi rari e risolti senza molto impegno, grazie al puntamento automatico dell'arma. A favorire l'incursione furtiva, il Remora può visualizzare sullo schermo gli spostamenti delle guardie più vicine, permettendo una pianificazione pulita dell'azione.

La presentazione grafica del gioco è buona, con fondali in alta risoluzione estremamente dettagliati ma non particolarmente evocativi; l'estetica sembra mancare di stile e d'atmosfera, senza che una punta di originalità negli ambienti riesca a stemperare la fredda precisione delle immagini tridimensionali.

Anche i personaggi animati appaiono rigidi, a volte impacciati nelle collisioni con gli scenari, ma questo è un problema onnipresente nei titoli con questa impostazione. I lunghi filmati e l'ottimo parlato in italiano contribuiscono a rendere piacevole ogni partita, anche se gli avventurieri più esigenti non troveranno mai enigmi troppo complessi.

In sostanza, *A Sangue Freddo* appare come un primo tentativo di fondere tra loro vari generi. Risulta evidente il gran numero di citazioni che i programmatori hanno cercato di integrare in una soluzione nuova: è facile riconoscere l'influsso di *Grim Fandango*, ma l'avventura della Lucas ha maggiore classe e notevole profondità; da *Metal Gear Solid* per Playstation si è preso spunto per quanto riguarda l'aspetto di infiltrazione, ma il capolavoro della Konami enfatizza l'azione e garantisce un'inesauribile varietà di situazioni; l'influsso di *Resident Evil*, come già ricordato, è macroscopico, ma questa classica serie punta molto sulla paura e il coinvolgimento totale del giocatore.

Prendendo atto di queste considerazioni, *A Sangue Freddo* è un prodotto discreto, capace di intrattenere senza troppe scosse un giocatore stanco della frenesia di *Quake 3 Arena* o dell'onirica complessità degli enigmi in stile *Myst*, a patto di non sopravvalutarne la relativa profondità.

GMC IN BREVE

A Sangue Freddo è:
- Vasto
- Una buona storia di spionaggio
- Simile a *Resident Evil*

A Sangue Freddo non è:
- Coinvolgente
- Originale
- *Resident Evil*

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Revolution Software ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo Pentium II 233, 32 MB RAM, 350 MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato Pentium II 350, 64 MB RAM, 1.5 GB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ubisoft.it

Un'avventura discreta che fonde vari elementi in un'alchimia riuscita solo per metà. Pur realizzato con cura, non ha lo spessore di un classico.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	5	

IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 2, Mar 99, **8** — Il termine di paragone per le avventure in terza persona

Grim Fandango, Ott 98, **9** — La Lucas Arts reinventa ancora una volta il genere avventuroso

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STAR TREK: NEW WORLDS

La Federazione mette finalmente i piedi per terra: sarà all'altezza della sua fama nello spazio?

LA STORIA DEI NUOVI MONDI

In *Star Trek: New Worlds*, la Federazione viene a trovarsi di fronte a un evento inaspettato: nella zona neutrale, all'improvviso una perturbazione spazio temporale provoca la comparsa di diversi pianeti dal nulla. La Federazione scende sui pianeti e scopre che sono abitati. Gli abitanti sono in grave pericolo, soprattutto perché Klingon e Romulani sono estremamente interessati alle immense risorse in Dilithium presenti sui pianeti, e non esitano ad attaccare e spazzare via le loro colonie. Se tutto questo non bastasse, l'evento spazio temporale ha provocato diversi problemi agli abitanti, che sembrano soffrire di un male misterioso. Inoltre vi sono delle misteriose rovine che giacciono nelle zone abbandonate di questi pianeti, e la Federazione non può trascurare nulla, anche se ha il dovere di non interferire con la cultura degli alieni, i Taubat.

La grafica è molto curata, specialmente gli effetti atmosferici come i lampi o le eruzioni vulcaniche.

MENTRE il mondo attende il rivoluzionario *Sacrifice*, che le voci di corridoio impazzite proclamano già il successore al trono dei giochi di strategia, il resto del mercato dei giochi di questo tipo sonnecchia.

Se si esclude la parentesi di *Homeworld*, da diversi anni ci sembra di giocare sempre lo stesso gioco, magari con qualche progressivo miglioramento sul fronte grafico, ma così lento da non farci neanche accorgere del processo. *Star Trek: New Worlds* non fa eccezione, e presenta l'ennesimo sfruttamento di un concept, parassitando stavolta il meraviglioso universo della serie televisiva creata da Gene Roddenberry. Il gioco aveva promesso di essere il primo titolo a introdurre una parte di avventura ed esplorazione accanto alla solita minestra riscaldata. Purtroppo c'era più avventura ed esplorazione nel primo data disk del vetusto *Command & Conquer* di tanti anni fa di quanta se ne può trovare in tutto *Star Trek: New Worlds*. È inconcepibile come con un universo come quello di Star Trek a disposizione, in cui si avrebbe solamente l'imbarazzo della scelta, la fantasia degli autori di questo gioco sia riuscita a introdurre una sola idea originale: l'unità da ricognizione scientifica. La sua funzione è quella di portare di volta in volta un ufficiale diverso (scientifico, medico, meccanico, ecc.) su una particolare struttura aliena o meno, per poi cliccare con il mouse eseguendo un'analisi. E questa è la grande innovazione di *Star Trek: New World*. Ma che ne è del resto del gioco? Beh, sarebbe bello poterne tessere le lodi parlandone come di un buon clone, ma purtroppo il gioco non eccelle neanche in questo.

"L'intelligenza artificiale è davvero pessima"

L'interfaccia è quanto di più vetusto si possa immaginare, mancando di opzioni ormai standard come la scelta della disposizione delle unità in una formazione o la programmazione delle azioni in sequenza.

Ma quello che davvero fa precipitare il valore del gioco è l'intelligenza artificiale. A stento se ne riconosce l'esistenza. Le mosse del computer appaiono totalmente predefinite, con formazioni e gruppi di unità sempre identiche che arrivano sempre con lo stesso ordine e dalla stessa direzione, non importa quanto diverse siano le nostre tattiche. Dopo aver visto giochi come *Shogun*, però, è difficile parlare di "varietà" in *New World* senza arrossire.

La sequenza video sono poche ma molto ben realizzate, sicuramente l'aspetto migliore del gioco.

GMC IN BREVE

Star Trek è:
- **Graficamente molto curato**
- **Ambientato nel mondo di "Star Trek"**
- **In tempo reale**

Star Trek non è:
- **Originale**
- **Possibile salvare**
- **Dotato di una buona AI**

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **14 Degree East** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **89.000** ■ Sistema Minimo **P266MMX, 32MB RAM, 200 MB HD, scheda 3D 8MB** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 450, 64MB di Ram** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.interplay.com/stnewworlds/**

IN ALTERNATIVA...

Dark Reign 2, Lug 00 9
Ricco di opzioni e caratteristiche che lo rendono una delizia da giocare

Shogun: Total War, Giu 00, 9
Il gioco di guerra in tempo reale che ha ridefinito lo standard di qualità

Un clone realizzato evidentemente in fretta per sfruttare la scia del successo dei giochi ambientati nell'universo di "Star Trek".

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	4
SONORO	5	LONGEVITÀ	5

5

GENERE: GESTIONALE

THE SIMS: VIVERE ALLA GRANDE

Quando una vita normale non è più sufficiente.

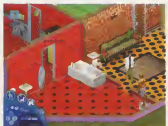
SEMPRE LO STESSO PROBLEMA

Una partita a *The Sims*, come ben sa chi conosce il gioco, non ha un vero e proprio scopo da raggiungere se non la felicità della famiglia che si è creata. Uno dei principali problemi da affrontare nel corso della partita è la cronica mancanza di tempo utile a soddisfare i bisogni del nostro alter-ego virtuale. Due terzi della giornata di un Sims sono infatti destinati al sonno e al lavoro, e nel tempo restante è necessario occuparsi della casa e delle bollette. Forse il genio della lampada ha proprio questo scopo: un miracolo!

GMC IN BREVE

The Sims è:
- **Ancora *The Sims***
- **Una variazione sul tema della normalità**
- **Più difficile dell'originale**

The Sims non è:
- **Un miglioramento rispetto all'originale**
- **Più un simulatore di vita normale**
- **Un acquisto obbligato**

NESSUNO può negare che *The Sims* sia un titolo innovativo. Paradossalmente, lo svolgersi di una vita normale si rivela estremamente "speciale", se diventa il soggetto per un videogioco. Questa semplice caratteristica è valsa al titolo della Maxis numerose menzioni d'onore sulla stampa specializzata di tutto il globo, oltre che delle vendite lusinghiere. I presupposti per un seguito, o almeno per un'espansione da realizzare in tempi brevi, c'erano tutti. E infatti ecco arrivare questo *The Sims: Vivere alla grande*. Rispetto all'originale, questo pacchetto aggiuntivo non porta cambiamenti sostanziali allo schema del gioco, che è rimasto invariato, ma soltanto una serie di novità riguardanti gli aspetti puramente cosmetici; nella fattispecie ci sono una manciata di nuovi elementi per l'arredamento delle case, con la possibilità di rendere le abitazioni simili a castelli medioevali o a pazzeschi

Un po' di sano rock and roll è l'ideale per scaricare la tensione.

appartamenti in stile anni '70, e qualche nuova "skin" per rendere più originale l'aspetto dei nostri Sims. Proprio su questo punto sorgono le nostre perplessità. Ora è infatti possibile rendere i Sims simili a guerrieri romani, scienziati pazzi e altre fantasiose alternative. Questo, insieme all'inserimento di nuovi oggetti e situazioni quali la possibilità di evocare il genio della lampada, essere rapiti dagli alieni, predire il futuro con la palla di cristallo o avere a che fare con invasioni di scarafaggi, porta infatti sicuramente una ventata di aria fresca al gioco, ma allo stesso tempo ne snatura l'essenza.

> **"Una vita normale non può essere tanto divertente"**

È come se alla Maxis avessero capito che una vita normale non può essere tanto divertente, non senza quel pizzico di stravaganza che questa espansione introduce nel gioco. Oltre a queste novità, troviamo anche cinque nuove possibilità di carriera, tra le quali è utile citare quella di musicista, quella di hacker e quella di investigatore del paranormale; per non parlare della possibilità di diventare giornalisti e recensori di videogiochi! Nonostante ciò che si potrebbe pensare, tutti questi elementi non portano al gioco migliorie vere e proprie: è sempre *The Sims*, e se pensiamo che al sito ufficiale del gioco, raggiungibile all'indirizzo www.thesims.com sono disponibili tonnellate di file che si possono scaricare gratuitamente e che vanno dalle skin alle tappezzerie, probabilmente l'acquisto di questa espansione non è da considerarsi indispensabile.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **CTO** ■ Telefono **051/753133** ■ Prezzo **79.900** ■ Sistema Minimo **P233, 32 MB RAM, 300 MB HD** ■ Sistema Consigliato **Pentium II 400, 128 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **No** ■ Multigiocatore **NO** ■ Internet **www.thesims.com**

IN ALTERNATIVA...

Sim City 3000, Mar 99, 8
Praticamente lo stesso tipo di gioco, ma al livello di città

L'impero delle formiche, Mag 00, 8
Gestiamo laboriose formiche al posto di esseri umani

Un'espansione ben realizzata, ma che snatura un po' l'essenza del gioco. Non porta novità sostanziali. Speriamo in qualcosa di più in un prossimo futuro.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	4

5

GENERE: AZIONE/SIMULATORE 3D

DEEP FIGHTER

Nelle profondità marine c'è molto silenzio e una pace silenziosa: ma anche molta avventura...

Una spettacolare esplosione sottomarina. Avremo il nostro bel daffare per cercare di spuntarla sempre.

Una delle operazioni che dovremo compiere più spesso: la raccolta e il deposito del torio.

EPISODIO II?

Deep Fighter **è il seguito di un gioco del tutto simile a questo, o quasi.**
Sub Culture**, uscito all'inizio del '98, è più o meno identico nel formato e nella struttura. La trama è stata completamente rinnovata, ma** ***Deep Fighter*** **assomiglia davvero tanto a** ***Sub Culture*****. Il sistema grafico è stato ovviamente migliorato, il gioco arricchito di una trama molto più "cattiva", ma si avverte la mancanza di un'idea di fondo originale, anche se la struttura mista rende il tutto generalmente gradevole.**

SE lo spazio è l'ultima frontiera del genere umano, l'oceano è di sicuro una frontiera che rimarrà quasi completamente inesplorata, anche se all'apparenza più accessibile. Le sue profondità, il suo universo parallelo al nostro habitat, ma notevolmente diverso, sono un luogo che rimarrà, probabilmente, un universo vicino ma per lungo tempo inesplorabile. *Deep Fighter* è ambientato proprio sott'acqua e riesce a trasmetterci le stesse emozioni che provano i sub nelle loro escursioni verso i fondali marini più inaccessibili.

Nei panni di un giovane cadetto, dovremo, ogni qualvolta ci capiterà di uscire dalla base, essere veloci e recuperare più torio possibile, il minerale che è alla base della lavorazione delle varie leghe che stiamo utilizzando per costruire la nostra nave madre. Ovviamente, fin dalla nostra prima uscita, i problemi si moltiplicheranno continuamente..

Deep Fighter è strutturato in cinque atti suddivisi in circa una trentina di missioni di diversa durata. Non siamo davanti a un semplice gioco d'esplorazione, si tratta di un ottimo "frullato" di generi diversi ma complementari. Ci sono elementi vicini ai giochi d'avventura (dovremo inventarci soluzioni "alternative" ai problemi che incontreremo), ma anche agli sparatutto o ai simulatori di combattimento tra caccia. Il punto di vista con cui seguiremo il gioco sarà infatti dall'interno del nostro mini-sottomarino, con una visuale in soggettiva tipica dei giochi di sparatorie e dei simulatori di volo.

"Non sarà facile eliminare un avversario sott'acqua"

Avremo varie tipologie di armi e di strumenti da usare sott'acqua. Tutto ciò ci permetterà di misurarci in situazioni di combattimento e di ricerca fra i fondali, in una struttura di gioco molto dinamica, capace di passare da momenti di grande frenesia a fasi di studio più o meno lente.

L'aspetto migliore del gioco è sicuramente costituito dal buon sistema grafico, che mostra il meglio di se anche su

Dovremo anche andare a caccia di pesci per procurare cibo per la nostra colonia.

AVVENTURE SOTT'ACQUA

Il mare ha ispirato moltissime storie, e la cinematografia ha raccontato avventure d'ogni genere ispirate all'elemento acquatico. *Deep Fighter*, non a caso, richiama molti film e libri di fantascienza.
"Waterworld" di Kevin Reynolds (1995) e la saga de " Lo Squalo" sono tra i film che hanno descritto il mare come lo conosciamo tutti noi. Una situazione invece molto più simile a quella del gioco è proposta in "The Abyss" di James Cameron (1989). Questo film racconta le vicende di una base sottomarina molto simile a quella in cui noi vivremo le nostre avventure in *Deep Fighter*. Al gioco mancano, al limite, solo gli alieni, forse...

La mappa del gioco è molto utile per rintracciare le locazioni fondamentali della missione.

computer di fascia medio-bassa. Quello che ci ha maggiormente stupito è la cura e il dettaglio con cui sono stati realizzati i fondali, con banchi di pesci in cui potremo infilarci, fra meduse e alghe gigantesche. Muoversi e soprattutto combattere sott'acqua è un'esperienza davvero notevole e decisamente inusuale; questo sarà particolarmente evidente quando cercheremo di andare in scia ai nostri avversari: ci renderemo conto di come non sarà facile eliminare un avversario sott'acqua duellando come in un normale simulatore di volo.

Dovremo riuscire a comprendere quale sarà il metodo migliore per abbattere gli altri sottomarini e cercare di non subire troppi danni, visto che non potremo sempre tornare alla base per ripararli, anche se in alcuni casi lo dovremo fare obbligatoriamente, per poter proseguire nelle missione.

La storia di *Deep Fighter*, si evolverà nel corso del gioco, e il nostro personaggio crescerà completando le vane missioni, salendo di grado e guadagnando esperienza con la raccolta del torio.

Abbattendo un numero sempre maggiore di mezzi nemici, ci faremo largo nella gerarchia militare, guadagnando nuovi mezzi e armi. *Deep Fighter* ci permetterà di affrontare un'avventura davvero unica, con molte e diverse sfaccettature, in una struttura di gioco mista, molto originale e con una grafica ottima. Non è tuttavia un titolo perfetto sotto tutti i punti di vista, e il rischio maggiore è quello dato da un'azione 3D relativamente lenta, rispetto alla concorrenza degli ultimi mesi.

Deep Fighter rimane comunque un esperimento veramente interessante, anche se con qualche lacuna. Il fatto poi che il gioco sia stato in parte localizzato (la parte audio è in inglese, ma quella testuale è tutta in italiano), ci permetterà di seguire la trama anche nelle sequenze filmate, grazie ai sottotitoli. La mancanza più visibile, a dire il vero, è l'assenza del gioco via Internet, modalità di gioco che dovrebbe essere ormai obbligatoria in ogni titolo che si rispetti.

GMC IN BREVE

Deep Fighter è
- Uno sparatutto 3D
- Un gioco d'azione 3D
- Un'avventura 3D

Deep Fighter non è:
- Un gioco comune
- Esente da difetti
- Per chi non ama l'acqua

Scegliere il minisub più adatto sarà vitale ai fini della missione.

■ Casa UbiSoft ■ Sviluppatore Criterion ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo Pentium 233, 32 MB RAM, 600 MB HD, scheda 3D 4 MB VRAM ■ Sistema Consigliato P II 300, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.ubisoft.com

IN ALTERNATIVA...

X-Wing Alliance, Apr 99, 9
Il re del combattimento simulato tra caccia spaziali. Da avere a ogni costo!

Tachyon: The Fringe, Giu 00, 8
Ecco il gioco che assomiglia maggiormente a *Deep Fighter*

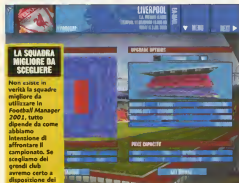
Efficace, veloce e divertente da giocare. Manca però di qualche tocco che lo rende un prodotto imperdibile.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GESTIONALE

FOOTBALL MANAGER THE F.A. PREMIERE LEAGUE 2001

Se le nostre conoscenze calcistiche sono invidiate da tutti, forse abbiamo trovato il gioco che fa per noi.

LA SQUADRA MIGLIORE DA SCEGLIERE

Non esiste in verità la squadra migliore da utilizzare in *Football Manager 2001*, tutto dipende da come abbiamo intenzione di affrontare il campionato. Se scegliamo dei grendi club avremo certo a disposizione dei giocatori più forti, e quindi il nostro compito sarà più facile, ma ricordiamo che si ottiene sempre una soddisfazione migliore se si riesce a far scalare le classifiche a una squadra di una serie minore. Anche il budget a disposizione è diverso e questo costituisce sicurmente uno scoglio in più che si deve affrontare nella gestione di una squadra provinciale.

GMC IN BREVE

Football Manager 2001 è:
- **Abbastanza longevo**
- **Adatto agli amanti delle tattiche**
- **Completo in ogni aspetto**

Football Manager 2001 non è:
- **Adatto agli amanti del calcio puro**
- **Semplice per chi è alle prime armi**
- **Impegnativo**

PER quanto riguarda i videogiochi, dire "calcio" ha sempre significato abilità, partite contro i nostri amici e la ricerca esasperata nel fare il gol più spettacolare di tutti. Ma ora, il significato di questa parola potrebbe cambiare totalmente.

Essere alle prese in prima persona nei giochi come *FIFA 2000* ha sempre regalato tante emozioni, ora abbiamo la possibilità di starcene comodi in panchina, però non come riserve, ma come allenatori della nostra squadra preferita.

Grazie a *Football Manager 2001*, possiamo scegliere una tra le tante squadre presenti nel gioco e condurla per mano alla vittoria. Oltre a tutte le squadre del campionato inglese, serie minori comprese, la nostra scelta può ricadere anche sulle squadre italiane di Serie A e B, o provare altri campionati come quello tedesco, spagnolo, francese, scozzese, belga e olandese, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Decisa la nostra squadra verremo subito posti davanti a una scelta cruciale, ovvero l'obiettivo che pensiamo di centrare in tre anni di contratto. La decisione comporta un'assegnazione di denaro da parte del nostro presidente in maniera corrispettiva, quindi più il nostro obiettivo è alto più soldi avremo a disposizione per ingrandire la nostra rosa di giocatori. Ci troviamo ora di fronte alla schermata principale della squadra, da qui possiamo accedere praticamente a ogni campo che riguarda la nostra società. Agiamo subito sulla formazione per inserire le tattiche che preferiamo, decidere chi deve giocare nella prossima partita e scegliere l'allenamento più adatto per ogni giocatore. Riguardo quest'ultima opzione, se non sappiamo quale sia l'allenamento migliore, abbiamo a disposizione un Assistant Manager, che si occuperà personalmente del giocatore indicato. Inutile dire che più è bravo l'allenatore, migliori saranno i benefici che ne trarrà il giocatore.

"Possiamo portare alla gloria una squadra di serie B!"

Cliccando su ogni componente della formazione, possiamo decidere che tipo di gioco deve compiere in partita, per esempio se si deve dedicare solo a una difesa stretta, a effettuare lanci lunghi, o correre sulla fascia per poi fare un bel cross. Non manca certo la gestione amministrativa, come il costo dei biglietti, e la manutenzione dello stadio.

Parlando dello stadio, è possibile vederlo in ogni sua parte e decidere se vogliamo ingrandire qualche settore o applicare delle migliorie nei punti in cui pensiamo ci sia bisogno. Se qualche giocatore non ci piace, o semplicemente abbiamo bisogno di soldi per acquistarne qualcuno più bravo, dobbiamo andare nella schermata dei trasferimenti, dove sono indicati tutti i giocatori disponibili sul mercato con al fianco indicata la condizione, la bravura, la squadra da cui provengono e naturalmente il loro costo.

Davvero impressionante è il numero di squadre e di formazioni presenti nel gioco, in pratica tutte le più importanti del mondo, che ci permettono di ricominciare a giocare con tanti altri campionati, decidere se vogliamo subito una squadra forte, o sceglierne una di serie B da portare in A, per poi puntare allo scudetto. Un gioco molto avvincente quindi, e stimolante sotto ogni punto di vista.

È possibile definire con molta esattezza le tattiche da impiegare in partita.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P166, 32MB RAM, 65MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300 64MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.easports.com

Un gioco manageriale di calcio veramente accattivante: non sarà facile stancarci di scegliere la formazione migliore o acquistare la nuova speranza del calcio!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

PC Calcio 2000, Feb 00, 8 — Il gestionale considerato il punto di riferimento per il genere calcistico.

FIFA 2000, Nov 99, 9 — Se abbiamo voglia del calcio "giocato" non serve cercare oltre.

GENERE: GIOCO DI GUIDA ARCADE

V-RALLY 2

L'ennesimo, spoglio seguito di un gioco di rally.

SI STAVA MEGLIO QUANDO SI STAVA PEGGIO

Già tre anni fa avevamo tra le mani un gioco migliore di *V-Rally 2*. La grafica, forse, era l'unico aspetto non all'altezza: d'altronde trentasei mesi in un mondo in continua evoluzione come quello dei videogiochi sono una vera eternità. Tutto il resto, invece, al confronto col titolo della Infogrames è quasi imbarazzante: giocabilità, versatilità, modello di guida hanno davvero lasciato il segno e tracciato un percorso che solo i migliori giochi di rally successivi hanno seguito. Il titolo di quel gioco, che abbiamo recensito su GMC di Novembre 1997? Facile: *Screamer Rally*. Made in Italy, firmato dagli sviluppatori milanesi della Milestone. Senza parole. Anche perché girava come una scheggia già su un Pentium 200 con una scheda 3D di prima generazione, a differenza di *V-Rally 2* che ha dei requisiti di sistema alquanto impegnativi, a partire dai 620 MB di installazione!

GMC IN BREVE

V-Rally 2 è:
- **L'inutile seguito di un gioco scadente**
- **Un prodotto scialbo sotto tutti i punti di vista**
- **L'ennesimo gioco di guida arcade senza arte né parte**

V-Rally 2 non è:
- **Entusiasmante**
- **Coinvolgente**
- **Gratificante**

La nostra vettura si è un po' sporcata di neve e fango, ma era inevitabile sul tracciato finlandese. *V-Rally 2* propone otto diversi scenari di gioco.

LA logica dei seguiti, soprattutto nei videogiochi, è decisamente sfuggente: non si capisce proprio perché, per esempio, compagnie come la Infogrames si ostinino a portare avanti progetti che non hanno sicuramente lasciato il segno. *V-Rally*, un anno e mezzo fa, rimediò un sei stiracchiato sulle nostre pagine, una sufficienza "di incoraggiamento" per un gioco di corse che si andava a collocare in un filone – quello rallistico – un po' lasciato scoperto in quel periodo. Oggi i giochi di rally, anche di qualità, decisamente non mancano, eppure la Infogrames non ha trovato di meglio che riproporci la minestra riscaldata dell'anno scorso, con un paio di novità in più, peraltro di scarso rilievo. Misteri del marketing...

Ad ogni modo, *V-Rally 2* si propone come un gioco di guida rallistica in puro stile "arcade": nessuna pretesa simulativa, ovvero di riproduzione fedele della realtà, ma tanta giocabilità e tanta immediatezza, almeno nelle ambizioni degli sviluppatori. Nel passaggio dalla teoria alla pratica, però, non sempre le cose vanno benissimo, e infatti *V-Rally 2* si rivela ben presto un gioco sicuramente scadente, troppo lontano dai migliori titoli del genere per poter puntare anche solo alla "salvezza" come il suo predecessore, dal quale, peraltro, si discosta pochissimo: tanto per fare un esempio significativo, è rimasto inalterato il modello di guida, assai poco rallistico. Dei rally tutti conoscono le

> **"Un gioco sicuramente scadente, troppo lontano dai migliori titoli del genere"**

grandi sbandate, le controsterzate spettacolari, le evoluzioni funamboliche: niente di tutto questo in *V-Rally 2*.

Addirittura è praticamente impossibile utilizzare un volante o un joystick: il metodo di controllo è esclusivamente digitale, e si può adoperare, con qualche speranza di successo, la sola tastiera.

È possibile registrare i propri risultati per confrontarli con quelli degli altri giocatori di *V-Rally 2*. Nell'epoca del gioco on-line non è proprio il massimo della vita...

Successo comunque inevitabile, perché la difficoltà di tutte e quattro le modalità di gioco proposte (campionato, sfida diretta a punti o a tempo, prove libere) è veramente bassa, almeno al primo round.

Detto questo, resta un prodotto ancora una volta, come il suo predecessore, assolutamente senza un minimo acuto. Mancanza grave, ma perdonabile, per un esordio, errore gravissimo, e non tollerabile, in un seguito. La statistica, diciamolo, non era a favore della Infogrames: chi è in grado di citare un solo capolavoro della storia dei videogiochi che sia il seguito di un gioco scadente, alzi la mano.

Ma tant'è, evidentemente gli sviluppatori pensavano di conquistarci con le ammiccanti sirene dell'editor di percorsi, o con le nuove vetture disponibili (alcune, storiche, molto carine come la mitica Lancia Stratos), o con un sonoro degno di nota, o ancora con le modalità multigiocatore su un solo computer. Pensavano comunque male, perché quando manca la sostanza, gli accessori non servono a niente. E adesso attendiamo impazienti *V-Rally 3*.

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Eden Studios ■ Distributore Infogrames ■ Telefono 02/93767203 ■ Prezzo 69.000 ■ Sistema Minimo PII 300 MHz, 32 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 400 MHz, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore schermo diviso ■ Internet www.vrally.com

Un prodotto insipido, seguito di un gioco senza acuti. Anche nel mondo dei videogiochi, errare è umano, perseverare diabolico.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5
SONORO	7	LONGEVITÀ	4

4

IN ALTERNATIVA...

Rally Championship, Nat 99 8
Semplicemente il miglior gioco di rally attualmente in circolazione

Monaco GP Racing Sim. 2, Nov 97, 9
Divertente ed esaltante, preciso anche senza l'esasperazione nelle regolazioni di *GP3*

GENERE: SPORTIVO

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS 2001

Mettiamo mano ai joypad e prepariamoci a sfidare i nostri amici nel nuovo titolo sportivo della stagione 2001 targato EA Sports.

Le squadre fanno il loro ingresso in campo.

COMPRO, VENDO, SCAMBIO

Durante il gioco possiamo distribuire le stelle che vinciamo per aumentare le careterlstiche dei componenti della nostra squadra preferita. Se abbiamo a disposizione molte stelle possiamo prendere in considerazione l'idea di acquistare un nuovo giocatore per la nostre formazione. Tuttavia possiamo anche vendere i giocatori, basta selezionarli dalla lista che appare nel menu apposito e il gioco è fatto.

IN questo titolo della EA, abbiamo la possibilità di giocare con tutte le squadre della Premier League inglese, aggiornate alla stagione 2000/2001.

Troviamo quindi tanti campioni come Owen o Zola, ognuno ricreato perfettamente in digitale come ormai si conviene. Dal menu principale possiamo accedere ad alcune possibilità di gioco. Naturalmente non può mancare la classica partita amichevole, che possiamo disputare in uno degli stadi ricreati in maniera fedele dalla realtà, scegliendo la nostra squadra preferita.

Oltre a questa opzione troviamo la "Season", in cui veniamo messi a dura prova nel campionato inglese, e la modalità di allenamento, consistente in una partitella amichevole o una serie di rigori. Certo non è tutto qui, le opzioni "Custom League" e "Custom Team" ci permettono di creare delle nostre leghe o squadre personalizzate. La modalità forse più interessante e intrigante è la "Star Stakes" in cui giochiamo scommettendo parte delle abilità dei nostri giocatori. Se vinciamo otterremo delle stelle da aggiungere alla nostra formazione, altrimenti ci ritroveremo con una squadra di principianti.

"Molto immediato e semplice da giocare"

Come è facile aspettarsi, l'impatto grafico è notevole: i giocatori, gli stadi, le animazioni sono molto belle e realistiche facendoci venire subito voglia di provare i controlli.

Bisogna dire che *Premier League Stars 2001* è molto immediato e semplice da giocare, ma rispetto al classico *FIFA* notiamo che per tirare è presente una barra di forza che va tenuta premuta per aumentare la potenza del tiro. La stessa cosa vale per il cross, mentre nello sprint, la barra di energia diminuisce man mano che il nostro giocatore corre, indicando la sua stanchezza. Sempre in merito all'energia dei vari giocatori, al lato del loro nome è espressa in percentuale la loro stanchezza, in modo da considerare bene se è il caso di fargli fare uno scatto di metà campo oppure no.

Si tratta certamente di un modo per aumentare la difficoltà e il realismo del gioco, e come idea è senza dubbio da apprezzare. *Premier League Stars 2001* è un gioco abbastanza divertente, che vede diminuito il suo potenziale dalla mancanza di qualche altra competizione, come una coppa, per esempio, e da un numero forse un po' troppo limitato di squadre.

Se vogliamo giocare con i nostri amici in quattro o in rete il divertimento aumenta a dismisura, scatenando anche l'istinto competitivo tipico del calcio: il modo migliore per veder sgretolare anche le amicizie più longeve!

La grafica è sorprendente, ma bisogna considerare che alla base c'è stato niente meno che *FIFA 2000*.

GMC IN BREVE

Premiere League Stars è:
- Dotato di una buona grafica
- Molto immediato
- Sul campionato inglese

Premiere League Stars non è:
- Molto vario
- Comprensivo di tante squadre
- Innovativo

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P233, 32MB RAM, 250MB HD ■ Sistema Consigliato P2 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.easports.com

Non si può certo dire che sia un brutto gioco visto che comunque parliamo di *FIFA*, ma la mancanza di squadre e di competizioni minano la longevità.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

EURO 2000, Giu 00, 9
I Campionati Europei realizzati nella maniera migliore

FIFA 2000, Nov 99, 9
Rimane sempre il più bello e il più divertente su PC

GENERE: STRATEGICO IN TEMPO REALE

THANDOR - THE INVASION

L'ennesima lotta per il dominio.

La base è ora pronta a produrre a pieno regime.

IL TEMPO FUGGE

La strategia in tempo reale ha sempre messo i giocatori sotto pressione, lasciando ben poco margine a tattiche attendistiche; chissà quante volte sono state versate lacrime, in *Starcraft*, dopo l'ennesime ondeta di zergling... La tendenza comincia però a cambiare. I titoli si stanno orientando, proprio come *Thandor*, verso un numero minore di unità e più larghi margini di tempo per tirare il fiato; l'attesissimo *Wercraft 3* potrebbe quindi inaugurare una nuove era in questo ematissimo genere.

LA JoWood Productions, casa di software austriaca, fa il suo ingresso nell'affollato panorama degli strategici in tempo reale con *Thandor – The Invasion*, ennesima riproposizione di una meccanica di gioco che i maggiori sviluppatori cercano da tempo di rinnovare, sfruttando ovviamente le possibilità grafiche delle schede acceleratrici più recenti. A partire da *Warzone 2100*, la grafica tridimensionale ha modificato la classica prospettiva dei giochi di strategia in tempo reale, permettendo tra l'altro la gestione dei rilievi, più razionali linee di vista e autentici attacchi dall'aria; *Thandor – The Invasion* si ispira proprio a questo stile di gioco in continua evoluzione.

L'interfaccia utente non lascia dubbi sulla natura del prodotto e sulle sue radici: il paesaggio e le unità, infatti, sono rappresentati in grafica tridimensionale. La schermata può essere zoomata, ruotata su se stessa o rispetto all'orizzonte, in modo da modificarne la prospettiva; è possibile quindi personalizzare la visuale di gioco, da una panoramica a volo d'uccello fino a una poco comoda, ma esteticamente gradevole, visuale isometrica. Anche la giocabilità riflette senza innovare le tradizionali caratteristiche del genere: i vari pianeti su cui le fazioni dovranno confrontarsi posseggono preziosi giacimenti di xenite, indispensabile per edificare e produrre, e tritium, fonte di energia. Una volta stabilite alcune fondamentali strutture, come miniere e centrali energetiche, si dovrà passare alla costruzione di un esercito; le unità militari a disposizione comprendono mezzi terrestri, aerei e navali, ma sarà anche possibile costruire torrette e strutture difensive.

"Niente di nuovo sul Fronte Occidentale"

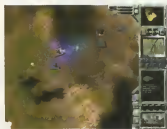
Partendo da una base comune di telai, dal blindato al robot bipode, i mezzi possono via via montare diversi armamenti, sviluppati in apposite strutture di ricerca, migliorando così frequenza e potenza di fuoco. *Thandor – The Invasion*, pur realizzato discretamente, non può competere con altri illustri concorrenti, come *Dark Reign 2* o *Ground Control*; l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un *Red Alert* in grafica tridimensionale, ma nel titolo Westwood le due fazioni hanno differenti unità, mentre in *Thandor* tutti i belligeranti devono accontentarsi delle stesse opzioni.

Malgrado il sistema grafico svolga il suo compito anche con un numero elevato di poligoni, le unità hanno un'estetica anonima e il paesaggio risulta monotono; anche la giocabilità stenta a decollare, dato che gli scontri non sono mai frenetici e il ritmo rimane sempre piuttosto blando. I molteplici scenari multiplayer e la possibilità di scaricarne di nuovi dalla rete possono sostenere la longevità del titolo, ma il gioco non possiede il fascino e la varietà dei suoi predecessori.

In definitiva, *Thandor – The Invasion* è un titolo che non propone una vera innovazione, e che per questo non riesce a competere ad armi pari con una concorrenza sempre più agguerrita.

GMC IN BREVE

Thandor è:
- Graficamente discreto
- Espandibile scaricando scenari da Internet
- Facile da padroneggiare

Thandor non è:
- Evocativo
- Vario
- Il primo strategico in tempo reale

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore JoWood P. ■ Distributore Infogrames ■ Telefono 02/93767203 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo Pentium II 233, 64 MB RAM, 150 MB HD ■ Sistema Consigliato P II 400, 64 MB RAM, 1,5 GB HD, scheda 3D 8MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN ■ Internet www.thandor.com

IN ALTERNATIVA...

Starcraft, Mag 98, 8 – La straordinaria giocabilità lo rende un titolo intramontabile

Warzone 2100, Mag 99, 8 – La prima vera novità negli strategici in tempo reale

Malgrado la realizzazione accurata, il titolo non riesce a stupire. Tra gli strategici in tempo reale la sfida si gioca ormai soprattutto sull'innovazione.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: STRATEGIA

HOMEWORLD CATACLYSM

Tornano le avventure della nobile razza dei Kushan, ancora una volta assediati da un terribile nemico.

La nave comando esplode in una gigantesca palla di fuoco. Dovremo ricominciare la missione, ovviamente.

La nostra nave comando, la Kuun Lan, in tutto lo splendore grafico di *Homeworld Cataclysm*.

DEMO, DEMO E ANCORA DEMO

Questo mese su GMC avremo modo di confrontarci con le molteplici minacce che incombono sugli Hiigarian (o Kushan che dir si voglia). Infatti, sul CD che troveremo assieme alla rivista ci sarà anche il demo di *Homeworld Cataclysm*. Oltre all'ovvio complemento di missioni, giusto per farci venire l'acquolina in bocca, troveremo anche il training, indispensabile per chi si avvicina per la prima volta a questo gioco. Pur essendo piuttosto semplice, il sistema di controllo richiede comunque un po' di pratica e in particolare le prime volte, la mappa tridimensionale può creare qualche difficoltà. Affiniamo dunque le nostre abilità prima di buttarci nella mischia.

I Kushan non sono una razza particolarmente fortunata, verrebbe da pensare a guardare *Homeworld*, il gioco che li vede come protagonisti. Infatti, se nella prima puntata dovevano tornare al loro pianeta natale inseguiti dall'Impero dei Taidan, che li aveva condannati all'estinzione, in questo disco di espansione devono vedersela con una minaccia ancora più grave e determinata. Ambientato quindici anni dopo il viaggio della speranza della nave madre, *Homeworld Cataclysm* ci vede protagonisti nei panni del comandante di una nave mineraria di un clan secondario, i Somtaaw Kiith. Inizialmente verremo coinvolti in uno scontro con una delle rimanenti fazioni dell'Impero.

Unitisi a dei volgari pirati, i cosiddetti "Turanic Raiders", quelli che un tempo erano i più temuti soldati dello spazio, ormai si limitano a dominare con ferocia alcune zone della galassia e a turbare il pacifico progredire della nostra razza.

Questo per le prime missioni, poi ben altri nemici invaderanno il quadrante, grazie, spiace dirlo, alla (nostra) proverbiale curiosità che uccise il gatto. Le missioni iniziali, contro pirati e soldataglia cioè, sono piuttosto semplici e probabilmente l'idea era di permettere ai giocatori di riprendere la mano con le meccaniche del gioco da un lato e dall'altro di impratichirsi con le modifiche che sono state apportate a questo gioco. In seguito invece le missioni diventeranno marcatamente più difficili e, se vorremo sopravvivere alla terribile minaccia che si scatenerà contro di noi come una "Bestia" feroce, dovremo imparare a sviluppare tattiche e strategie diverse per ognuna delle 17 missioni che compongono *Cataclysm*. In effetti, questo gioco è sicuramente più difficile della media e il semplice accumulo di risorse e di armi non basterà a sconfiggere i nostri avversari. Dovremo imparare quindi non solo a ideare tattiche diverse, ma anche a sfruttare appieno le nuove meraviglie tecnologiche che scopriremo con il progredire del gioco.

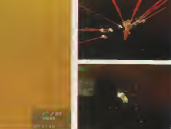
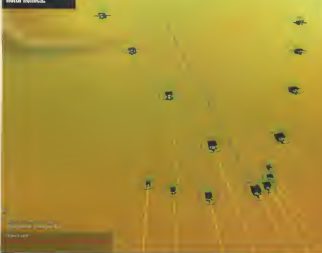
Le varie aree di ricerca e i miglioramenti che potremo apportare ai nostri mezzi rappresentano alcune delle differenze rispetto al titolo originale. Queste modifiche non sono ovviamente radicali, ma comunque portano una piacevole aria di novità. Innanzitutto la nostra nave comando è mobile e di costruzione modulare. Questo significa che, con il proseguire del gioco, potremo ampliarne le caratteristiche, aggiungendo per esempio un modulo di supporto o un'armeria. Questi moduli ci permettono di disporre o di più mezzi o di nuove tecnologie. Infatti, per quanto riguarda i moduli di supporto, ogni astronave, grande o piccola, assorbe una certa quantità di risorse. Per aumentare il numero di mezzi a nostra disposizione dobbiamo quindi ampliare la nostra capacità di supporto, attraverso gli appositi moduli.

"*Homeworld* è ancora un piacere per gli occhi"

Gli altri moduli, suddivisi in cinque categorie, ci consentono invece di ricercare e accedere a nuove tecnologie, che a loro volta ci permetteranno di apportare modifiche ai mezzi esistenti o di costruire nuovi modelli. In pratica, abbiamo a nostra disposizione un albero tecnologico

L'ALBERO TECNOLOGICO E LE SUE MERAVIGLIE

Anche senza togliere il piacere della scoperta, qualche commento sulle possibilità di sviluppo tecnologico della nostra flotta è d'obbligo. Innanzitutto è quasi sempre una buona idea costruire nuovi moduli appena possibile e incominciare le ricerche appena queste si rendono disponibili. Anche se non è una regola assoluta, spesso dovremo prima costruire un modulo, il quale a sua volta ci permetterà di compiere nuove ricerche. Infine, una volta completate le ricerche, potremo costruire nuove navi o modificare quelle presenti. Per esempio, la nave "Sentinel" sarà disponibile dopo che avremo messo in linea il modulo "Advanced Engineering". Questo modulo poi ci consentirà di ricercare nel campo della "Microship Construction", il quale, una volta completato, ci permetterà di costruire la minuscola "Sentinel". In sé questa piccola nave ha davvero pochi pregi, almeno fintato che non potremo costruire il modulo "Armor", che ci consentirà, in una ripetizione del processo precedente, di compiere ricerche nel campo "Force Field 1" che permetterà alle navi "Sentinel" (che dovremo però modificare) di creare un campo di forza attorno alle nostre astronavi più grosse. Facile e soddisfacente, no?

Una squadra di "acolyte" in rotta di intercettazione della flotta nemica.

QUALCHE NOME DI TROPPO

Dal felice ritorno sul pianeta d'origine, sono cambiate alcune cose per i Kushan. Innanzitutto hanno cambiato nome e ora si chiamano Hiigarian, prevedibilmente dal pianeta che ora occupano. Per cui se nel gioco incominceremo a fare confusione non temiamo: tra Kushan e Hiigarian non c'è alcuna differenza. Così come praticamente non c'è differenza tra i pirati, i Tureni Raiders e quello che rimane dell'Impero Taidan. Infatti le due fazioni hanno deciso di allearsi, probabilmente per comunanza di interessi (pare che entrambi amino massacrare le popolazioni pacifiche). Quindi dove non ci sarà il nuovo nemico, possiamo stare tranquilli che ci sarà una qualche base o nave imperiale, possibilmente aiutata (come se ne avessero davvero bisogno) dai pirati. Insomma, l'esistenza delle razze pacifiche qualche minaccia incombente pare che debba sempre averla...

suddiviso in cinque rami. È evidente come questa modifica aumenti sensibilmente la longevità di questo titolo visto che le partite potranno essere giocate seguendo l'uno o l'altro ramo tecnologico, dando preferenze magari alla quantità o, in altri casi, alle navi con capacità speciali.

Il modello base di caccia, per esempio, può incrementare non solo l'armatura, ma anche guadagnare la possibilità di lanciare missili o di unirsi con un altro caccia per formare un mezzo più pesante. In altre missioni invece potrebbe essere fondamentale sfruttare la capacità di mimetizzazione dei "Mimic", che possono apparire come i modelli dello schieramento nemico. Quello che invece non è cambiato è il livello qualitativo della grafica, ancora di tutto rispetto. E se alcuni concorrenti (pur con le debite differenze) possono probabilmente vantare una grafica complessivamente migliore, non bisogna nemmeno dimenticare che la maggioranza dei giochi strategici sfrutta ancora la "vecchia" grafica 2D.

Se quindi gli effetti speciali, come le navi in fiamme, incominciano a sentire l'anno che si portano sulle spalle, possiamo considerarlo come un peccato veniale e nel complesso *Homeworld Cataclysm* è ancora un piacere per gli occhi. Anche la parte sonora, effetti e musiche, si difende bene e riesce a sostenere molto bene l'atmosfera inquietante degli scontri con l'avversario alieno. Infine, ciliegina sulla torta, va sottolineato che questa espansione non ha bisogno del gioco originale e quindi, a rigor di logica, andrebbe definito mini-gioco, anche perché le 17 missioni che dovremo affrontare, avendo più di un obiettivo ciascuna, sono decisamente più lunghe della media, pur rimanendo abbastanza varie e stimolanti.

Quindi, stiamo parlando di un titolo curato e impegnativo, sicuramente in grado di soddisfare le esigenze degli appassionati di strategia.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Homeworld Cataclysm è:
- **Un gioco di ambientazione fantascientifica**
- **Caratterizzato da una buona grafica**
- **Un gioco a sé**

Homeworld Cataclysm non è:
- **Un gioco a turni**
- **Un titolo particolarmente facile**
- **Radicalmente innovativo**

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Barking Dog ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet http://homeworld.sierra.com/cataclysm/

Un'espansione impegnativa con una buona grafica in 3D, capace di mettere in difficoltà anche i giocatori più esperti e che hanno giocato all'originale.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Dark Reign 2, Lug 00, 9
Sicuramente un serio concorrente, appassionante e ben curato.

Shogun: Total War, Giu 00, 9
Da molti è considerato il re dei giochi strategici. Per gli appassionati di storia

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

FORSAKEN

■ Casa **Acclaim** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 19.900**

La grafica è molto nitida e precisa in ogni sezione di gioco. *Forsaken*, con il passare del tempo, è migliorato invece di peggiorare.

UNO dei pregi di *Forsaken*, è che si tratta dell'unico gioco che abbia mai preso spunto dall'idea base di un classico come *Descent*, riuscendo a sfruttarla in modo efficace. Quando gli appassionati del titolo rivale avevano ormai terminato il secondo episodio decine di volte ecco che *Forsaken* riuscì a risvegliarli, mostrando loro come poteva essere *Descent* con una grafica migliore e decisamente più al passo con i tempi. A bordo di bizzarre motociclette volanti, dovremo esplorare gallerie e cunicoli alla ricerca di oro, potenziamenti e armi per il nostro mezzo. Alcuni livelli avranno delle missioni da completare, altri ci vedranno solo portare a termine una certa esplorazione e quindi fuggire, spesso da strutture in via di auto distruzione o comunque prossime a devastazioni di qualche genere.

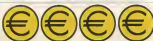
Grazie alla grafica al tempo avveniristica e di grande effetto, *Forsaken* riesce ancora oggi ad apparire molto bello e soprattutto coloratissimo. I combattimenti sono spesso frenetici e trasformano lo schermo in una sarabanda di luci e fuochi d'artificio, letali per i personaggi ma bellissimi da ammirare.

"Ogni singolo combattimento è una festa di colori sullo schermo"

Come nel caso di *Descent*, il sistema di guida è assolutamente particolare e la libertà di muoverci in tutte le direzioni possibili deve essere provata per un po' prima di essere assimilata pienamente.

Il gioco è interamente in italiano, così come il manuale fornito a corredo.

GIOCHI COMPUTER

Un ottimo titolo, graficamente ancora validissimo e da considerare se siamo dei fan di *Descent*.

HEROES OF MIGHT&MAGIC II

■ Casa **New World Comp.**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **L. 19.900**

La serie "Heroes" di *Might and Magic* raccoglie i giochi strategici ispirati all'universo fantasy della quasi omonima serie di giochi di ruolo. In questo titolo, non dovremo aggirarci in prima persona per terre inesplorate o controllare in tempo reale i nostri personaggi. Tutto è organizzato secondo dei turni, durante i quali noi e i nostri avversari (che possono essere reali o gestiti dal computer) potremo decidere le nostre mosse, pianificandole con estrema cura e precisione fino a quando non lasceremo, appunto, il turno ai nemici che potranno effettuare le loro. La componente strategica è fondamentale in questo titolo dall'aspetto forse non aggiornatissimo, ma sicuramente capace di divertire ancora l'appassionato, che magari ha giocato il terzo episodio e si è perso il glorioso episodio precedente. *Heroes of Might and Magic II* è in inglese con manuale in italiano.

GIOCHI COMPUTER

Durante l'esplorazione, il territorio ci sarà svelato poco a poco.

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

SIMON THE SORCERER I & II

■ Casa **Adventure Soft.** ■ Distributore **Halifax** ■ Prezzo **L. 19.900**

Questo commerciante ha un sacco di strani oggetti, quasi tutti inutili!

NEGLI anni passati, quando il genere delle avventure era ancora uno dei preferiti dai giocatori di mezzo mondo, una delle tante serie apprezzate dagli appassionati era quella di *Simon the sorcerer*. Possiamo sicuramente dire che i primi due episodi (il terzo, aggiornato alla terza dimensione, è uscito da pochi mesi) hanno fatto

"Un ragazzo si ritrova in una dimensione parallela e deve cavarsela da solo"

parte della storia dei videogiochi su PC. Nei panni di Simon, un ragazzo involontanamente trasportato in un mondo parallelo bizzarro e assurdo, dovremo

prima imparare l'arte della magia e quindi liberare uno stregone che ci ha evocato proprio per toglıersi dai guai (nel primo episodio). Sarà la volta, quindi, di tornare nel mondo parallelo a noi ormai quasi familiare, per combattere contro quello che è diventato nel frattempo il nostro arcinemico: una sorta di mago demone che ci rapisce dal mondo reale grazie a un .. guardaroba maledetto! Il tutto tra battute di spirito, enigmi apprezzabili e trame divertenti e complesse. L'unico neo del gioco è il suo aspetto grafico, purtroppo ormai abbastanza datato rispetto agli standard odierni.

Ignoriamo questo difetto: queste due avventure meritano di essere giocate. Il gioco è in inglese, con sottotitoli e manuale in italiano.

Avventure quasi "storiche", belle e molto divertenti. Due giochi al prezzo (budget) di uno, come perdere questa occasione?

TUROK: DINOSAUR HUNTER

■ Casa **Acclaim**
■ Distributore **Halifax**
■ Prezzo **L. 19.900**

Quando uscì alcuni anni fa, *Turok* venne accolto come uno dei migliori titoli in tre dimensioni disponibili sul mercato. La grafica realistica e veloce, ma soprattutto l'animazione dei nemici, tra i quali possiamo annoverare un buon numero di dinosauri decisamente feroci, l'avevano posizionato tra i giochi degni di considerazione.

Ora, nonostante il seguito uscito da poco, *Turok* rimane comunque un ottimo titolo di azione in tre dimensioni. Certo non dobbiamo pretendere la grafica di *Half Life* o di *Quake III*, ma gli ampi livelli e il buon numero di nemici rappresentano un divertimento assicurato.

Se abbiamo sempre desiderato cacciare sauri preistorici, questa è l'occasione migliore per farlo spendendo davvero poco. Il gioco è in inglese, con manuale tradotto in italiano.

GIOCHI COMPUTER

Nonostante gli anni, *Turok* fa ancora sfoggio di una grafica gradevole e di belle armi.

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *Euro 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Guerrieri, giochiamo alla guerra!"

Shadows of Amn
GMC.Kevorkian
"Niente di meglio di un troll alla fiamma!"

Asheron's Call
Glaskar
"Un milione di punti esperienza all'ora!"

Deus Ex
BANNED.Neon
"Come ai tempi di *Ultima Underworld*"

Shogun: Total War
GMC.Homer
"Conquisteremo quella collina, o moriremo nel tentativo!"

Indiana Jones e la Macchina Infernale
WOLF
"Guarda cosa ho trovato!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET 02/4886711
CD VERTE 0331/226900
CTO 051/753133
HALIFAX 02/413031
LEADER 0332/874111
MICROIDS 02/29062142
MICROSOFT 02/703921

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 9
Trucchi: Mar 00
Demo: Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ott 00 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto. 9
Trucchi: Natale 99
Demo: Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta [illegible]

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto. 8
Trucchi: Dic 99
Demo: Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un [illegible] insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles [illegible] in azione. Una simulazione realistica e [illegible]

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati [illegible] all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 00

L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO [illegible]
Casa: Hasbro Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su computer è ancora e sempre *Gran Prix*

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata fin [illegible]. Un titolo per veri intenditori

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto 9
Trucchi: Set 00
Demo: Mar 00

Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Gen 00
Pur non essendo [illegible] come il primo *Total Annihilation* [illegible] comunque [illegible] imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova. Apr 99 Voto. 9
Trucchi: Lug 99
Demo: Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 99 **Demo:** Mar 99
Non [illegible] completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
Trucchi: Dic 99 **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci [illegible]

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40000

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ott 00
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO [illegible]
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

2) MESSIAH Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi

5) OUTCAST Lug 99 VOTO 9
Casa: Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera, immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali, il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Ago 00
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 00 ■ **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO [illegible]
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 00 ■ **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

LE SAGHE PER COMPUTER PIÙ LUNGHE NELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

Cinque titoli che ci hanno fatto divertire, e divertire, e divertire....

1) Ultima
Un sinonimo del gioco di ruolo per computer. Nove capitoli in quasi vent'anni.

2) Tomb Raider
Lara Croft ha scritto una pagina di storia dei videogiochi in quattro capitoli. E non finisce qui!

3) Wing Commander
Cinque episodi e un numero esagerato di espansioni per la saga spaziale più amata.

4) Might & Magic
Otto titoli in puro stile fantasy, mitici nonostante la grafica.

5) Final Fantasy
Il GDR del Sol Levante. Otto capitoli, ma solo due per computer.

PRIMA PARTE!

DEUS EX

Warren Spector ha creato un vero capolavoro. Completare *Deus Ex* non è assolutamente semplice, dato che esistono diversi di modi per superare ogni ostacolo e ben tre finali diversi. Giochi per il Mio Computer presenta questo mese la prima parte della soluzione completa!

TRUCCHI

DEUS EX

Apriamo gestione risorse e andiamo nella cartella "deusex/system". Facciamo una copia del file "user.ini" e poi apriamolo con il programma "BloccoNote". Cerchiamo nel file una lettera della tastiera che non sia ancora associato a alcun comando. Per esempio cerchiamo la "t" e di fianco scriviamo "talk". Ogni volta che vediamo in questo file la riga "t=" sostituiamola con "t=talk". Salviamo e carichiamo il gioco. Durante il gioco premiamo il tasto "t" e apparirà in basso una riga di comando con la scritta "Say". Cancelliamo la parola "say" con il tasto backspace (lo troviamo sopra l'INVIO) e inseriamo questo codice che abilita tutti i trucchi.
Il codice è: "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Scriviamolo esattamente

PRIMA MISSIONE STATUA DELLA LIBERTA'

L'obiettivo è semplice: arrivare in cima alla statua della Libertà - di quello che ne rimane, almeno - e catturare uno dei capi del NFS. In più, dovremo cercare per strada di salvare Herman, un agente dell'UNATCO.
Partiremo praticamente privi di equipaggiamento. Scegliamo il fucile di precisione, che ci accompagnerà per tutta la nostra avventura, e avventuriamoci per il "livello terra", pattugliato da una miriade di terroristi. Possiamo ucciderli anche tutti, nonostante i consigli di nostro fratello, il problema è che se non facciamo scorta, avremo meno proiettili di quanti sono i nostri nemici - letteralmente!
Innanzitutto, non facciamoci scappare neanche una cassa di munizioni - fracassandola con un bastone potremo trovare sempre qualcosa di utile. In più, alla base UNATCO troveremo una guardia che per qualche centinaio di crediti ci fornirà un paio di extra. Infine, potremo utilizzare il codice 0451 per aprire il deposito di munizioni nei pressi della base.
Per entrare nella Statua della Libertà, ci sono essenzialmente due strade. La prima è la via maestra, abbattendo o evitando tutte le guardie nemiche. La seconda invece è più "silenziosa" e ci procurerà meno grattacapi. Basta andare subito a destra non appena entriamo nella zona della Statua, finché non vedremo una pila di casse. Potremo agevolmente saltare da una all'altra fino ad arrivare in cima, evitando quindi la maggior parte delle guardie e il robot militare.

PER LIBERARE L'AGENTE HERMAN

La sua cella si trova al primo piano interno della Statua, ed è pattugliata da una serie di guardie. Eliminiamo le guardie "esterne" a distanza - non siamo abbastanza forti per un confronto ravvicinato, quindi superiamo la barriera senza preoccuparci troppo del sistema d'allarme, e facciamo fuori le altre guardie. Una volta arrivati alla stanza della prigione, utilizziamo il computer sul muro (logon "nsf0001", password "smashthestate") per disattivare la torretta e aprire la cella. Diamo la pistola a Herman, in giro ne troveremo decine! Volendo, possiamo utilizzare il sistema di areazione (l'apertura è a sinistra delle scale nella stanza principale, entrare nella stanza della cella senza farci troppa pubblicità, e settare la torretta in modo che lavori per noi uccidendo le guardie!

CATTURARE IL CAPO DELLA NFS

Dopo aver liberato l'agente Herman, saliamo per le scale fino al livello superiore e parliamo con il capo dei terroristi. Si arrenderà subito, senza colpo ferire. Dopodiché, prendiamo il contenitore di Potenziamento sulla cassa a sinistra, torniamo alla base della Statua della Libertà e dirigiamoci verso la base dell'UNATCO per ricevere ulteriori ordini.

NELLA BASE UNATCO

Non c'è molto da fare: andiamo a rapporto da Manderley, andiamo in infermeria per farci curare dal robot medico, parliamo con il tizio dell'armeria per ottenere in cambio un paio di oggetti interessanti, quindi giriamo pure per la base. Noteremo che il quarto livello (oltre l'infermeria) ci è interdetto. Parlando con l'agente Navarre (la donna) nella sala di ricreazione, otterremo qualche punto extra di esperienza. Infine, torniamo a rapporto da Manderley, e usciamo dalla base. Utilizziamo la mappa abbiamo nel nostro inventario per dirigerci al molo (quello dove abbiamo iniziato l'avventura, per intenderci) e saliamo a bordo della motovedetta.

Qualche curiosità sulla base
Ecco qualche password che può servirci:
La nostra: logon "jcd"; password "bionicman"
Manderley: "jmanderley", password "knight_killer"
Gunther: "ghermann", password "zeitgeist"

SECONDA MISSIONE: NEW YORK ASSALTO AL CASTELLO CLINTON

La seconda missione ci vedrà operare insieme all'antipaticissima Navarre, almeno all'inizio. Dovremo per prima cosa coadiuvarla nell'assaltare il Castello Clinton. Appena arrivati, potremo scegliere se attaccare frontalmente il Castello, e quindi seguire l'agente Navarre, oppure trovare una via alternativa, che ci può essere suggerita dal ragazzino che gironzola nei pressi del molo, in cambio di qualcosa da mangiare. Basterà tornare al punto di partenza, vicino alla motovedetta, e inserire il codice 9183 nel pannello vicino al distributore automatico. Una volta entrati, in ogni caso, dovremo dirigerci verso la parte centrale dell'edificio, dove troveremo una porta chiusa. Qui

LA STATUA DELLA LIBERTÀ

IL CAPO DEI TERRORISTI

L'AGENTE NAVARRE

dovremo inserire il codice 666 per entrare e trovare il vaccino Ambrosia. Dopodiché torniamo dalla Navarre.

OSTAGGI NELLA METROPOLITANA

Torniamo indietro e dirigiamoci verso la metropolitana, dove dei poliziotti hanno ingaggiato battaglia contro i terroristi. Raccogliamo tutte le munizioni prima di procedere! Dato che non possiamo attaccare frontalmente, in quanto i terroristi hanno degli ostaggi e hanno minato tutta la stazione, conviene entrare dalla vicina ventola di areazione. Girando un po', scopriremo che possiamo attaccare "di lato". Per non mettere a repentaglio la vita degli ostaggi, è consigliabile tirare nella stazione dalle grate delle granate EMP, che disattivano le cariche esplosive, o ancora meglio delle granate a gas, che rendono inermi i terroristi. Una volta uccisi tutti i terroristi, saliamo sul vagone della metropolitana per la seconda parte della missione.

HELL'S KITCHEN

Ci ritroveremo in un quartiere di New York. Praticamente ogni edificio racchiude una missione, che potremo affrontare o meno. Di seguito forniamo una guida per tutte le situazioni, nell'ordine migliore. Ambientiamoci subito e cerchiamo di ricordare la posizione dei van edifici, più avanti nel gioco non saremo più così liberi di girare!

L'HOTEL HILTON

Vicino all'Underworld Bar troveremo una ragazza alle prese con un individuo sospetto. Minacciamo il losco figuro per conquistarci l'amicizia di Sandra. Dopodiché andiamo nel vicino Hotel Hilton (altrimenti detto 'ton), entriamo ed eliminiamo i terroristi al pianterreno. Parliamo con il custode (è il padre di Sandra), e prendiamo la chiave nell'angolo. Saliamo al primo piano, cercando di eliminare i terroristi prima che uccidano gli ostaggi, quindi visitiamo le due camere a cui abbiamo accesso. Una è la stanza di nostro fratello Paul. Spostiamo il quadro nel soggiorno e inseriamo il codice 4321 per aprire una "zona" segreta piena di armi.

(ULTIMA) UNDERWORLD BAR

Torniamo in strada, quindi andiamo all'Underworld Bar (insegna rossa). Mentre siamo in questo bar, non dovremo MAI estrarre armi. Parliamo un po' con tutti,

L'UNDERWORLD BAR

IL CASTELLO

ricordandoci di offrire una birra a Jock - diventeremo amici! - e Sandra, che ci comunicherà la "parola magica" per contattare Smuggler. Torniamo di nuovo in strada e dirigiamoci alla fermata della metropolitana. Scendiamo nel passaggio nell'angolo, premiamo il pulsante e diremo automaticamente la parola d'ordine. Evitiamo di attivare la trappola a raggi (il controllo è nel gabbiotto del parcheggiatore) e scendiamo per le scale. Qui incontreremo Jock, che ci proporrà affari mostruosi, nel senso che il prezzo proposto è al di fuori della nostre possibilità.

L'AMICO DI SMUGGLER

Ci proporrà di recuperare un suo amico: la missione è facoltativa; se decidiamo di accettarla, torniamo in superficie e apriamo la botola sul marciapiede, vicino alla fermata della metropolitana. Ci ritroveremo in una struttura sotterranea in mano al Majestic 12, un'organizzazione più terroristica dei terroristi. La strada è a senso unico, ricordiamoci di abbattere tutte le guardie (sono leggermente più "coriacee" dei terroristi). Ogni volta che troveremo una porta chiusa con pad, inseriamo il codice 2167. Arriveremo a una stanza con un ponte. Per evitarci un bagno nei rifiuti tossici, usiamo il vicino computer (logon "MJ12", password "coupdetat") per ruotare il ponte.

Arriveremo nella parte meglio difesa della base: dovremo uccidere ogni guardia, senza lasciarne scappare neanche una. Colleghiamoci al computer, usiamo lo stesso

LA STAZIONE DELLA METRO

logon e password di prima, e disattiviamo tutte le telecamere.

Dopodiché, ripuliamo le stanze sottostanti dalla guardie (a sinistra troveremo una fornitissima armeria) e liberiamo Ford. Diciamogli di scappare solo quando non ci sono più guardie in giro, e seguiamolo fino a quando ci saluta.

Torniamo da Smuggler, che ora ci venderà le armi a un prezzo "da amico". Tra parentesi, salendo al piano rialzato, dietro al letto troveremo un pad. Agganciamolo con il grimaldello elettronico per spostare lo specchio e trovare un sacco di munizioni e armi interessanti.

L'OSPEDALE

Prima di procedere, meglio curarsi. Andiamo all'ospedale (si trova dietro all'Hilton) ed entriamo. Delle due coppie di porte, quella di sinistra è bloccata. Usiamo il codice 2153: potremo entrare e farci curare tutte le volte che vorremo dai robot. Non estraiamo armi, mentre siamo nell'ospedale.

IL GENERATORE

Ritorniamo in strada e cerchiamo il magazzino Osgood & Sons. Entriamo, e superiamo la porta sulla destra. Superiamo la grata con le casse già ammucchiate (basterà spostarne una piccola). Saliamo per le scale esterne, in modo da raggiungere il tetto. Da qui, con il fucile di precisione, eliminiamo le guardie che gironzolano per i tetti. Spostandoci da un tetto all'altro, arriveremo all'edificio del generatore. Potremo scegliere se scendere,

SMUGGLER

TRUCCHI

così. Poi premiamo ancora "T" per inserire uno dei seguenti codici a abilitare i corrispondenti trucchi. Alternativamente possiamo selezionare l'eseguibile che lancia il gioco, creare un collegamento con gestione risorse a lanciare il gioco con questo comando (ammettendo di aver installato il gioco nel disco rigido C): "c:\Deus Ex\System\DeusEx.exe - hax0r"

god - invincibilità
players only - blocca i nemici
invisible true - abilita l'invisibilità
invisible false - disabilita l'invisibilità
behindview 1 - passa alla visuale in terza persona
behindview 0 - disabilita la visuale in terza persona
fly - per...volare!
walk - disabilita il volo
ghost - abilita il "No Clipping Mode", per passare attraverso i muri
iamwarren - abilita il campo EMP
allskillpoints - per avere tutti i punti esperienza
allweapons - per avere tutte le armi
allammo - per ricaricarci di munizioni
tantalus - distrugge il nemico selezionato
opensesame - apre la porta selezionata
legend - abilita il menu segreto
allhealth - manda al massimo l'energia vitale
allenergy - ricarica l'energia
allcredits - 10.000 crediti?
Higher * - mettiamo un numero al posto di * per velocizzare il gioco.
slomo * - mettiamo un numero al posto di * per rallentare il gioco.
summon * - per creare un oggetto. Al posto di * mettiamo uno dei nome della lista degli oggetti

AugAdd * - per aggiungere una specialità al nostro eroe. Al posto di * mettiamo uno dei nomi della lista delle specialità.

TRUCCHI

spawnmass * X – ricrea X volte l'oggetto *

Lista degli Oggetti
Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun
Weaponmodreload
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Gressel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot

L'OSPEDALE

aprire la botola che si trova all'esterno (codice **2577**) e passare dai sotterranei (sconsigliato, sono irti di trappole di tutti i tipi), oppure se salire sul tetto e da lì scendere nell'edificio. Supponendo di aver fatto questa scelta, eliminiamo le guardie dall'alto, colpendole con il fucile di precisione se possibile, e poi iniziamo a scendere. Al secondo piano, troveremo una stanza piena di computer. Saltiamoci dentro e usiamo il computer, in modo da disattivare il circuito refrigerante e far saltare tutto in aria (eliminando i rimanenti terroristi). Dopodiché esploriamo la zona e raccogliamo le varie munizioni sparse in giro, quindi saliamo fino al tetto e torniamo alla base.

TERZA MISSIONE: L'AEREOPORTO NELLA BASE UNATCO

Non c'è molto da fare, se non andare da Manderley per il consueto "briefing" di fine missione e per scoprire cosa dovremo fare. Potremo "ongliare" prima di entrare e scoprire qualcosa di sospetto sulla nostra famiglia. Consigliamo di andare in infermeria per curarci – ne avremo senz'altro bisogno – e prendere il modulo nel deposito della stessa infermeria. Usciamo e saliamo sull'elicottero.

METROPOLITANA

Parliamo con il tizio nell'angolo, paghiamo e torniamo in superficie. Parliamo con i senzatetto finché uno non ci darà il codice per accedere al passaggio segreto. Uno dei senza tetto ci venderà anche dei preziosi proiettili per il fucile di precisione. Torniamo nella metropolitana, entriamo nella cabina del telefono e inseriamo il codice **6653**. Da notare che la stazione assomiglia in modo sospetto a quella di "Matrix"!

I SENZA TETTO

Ci ritroveremo in un'altra stazione della metropolitana, molto più grande della precedente. L'obiettivo è trovare il passaggio segreto per arrivare all'aereoporto. Parliamo con Charlie, che passeggia su una delle pensiline, e promettiamo di aiutarlo. Uno dei quattro passaggi delle rotaie è bloccato da un crollo. Apriamo la vicina porta, e gettiamo una carica esplosiva LAM tra i detriti per aprirci il passaggio. Seguiamo il corridoio e apriamo le

GLI UOMINI IN NERO

IL GENERATORE

IL RIFUGIO DEL LEADER TERRORISTA

due valvole. Torniamo da Charlie per avere il codice (**5482**). Se non abbiamo la carica LAM, possiamo o uccidere lo spacciatore Rock (nell'angolo a est) per conto del capo-gang (che invece si trova al piano superiore), oppure acquistare dallo spacciatore una fiala di zyme e darla a uno dei barboni.

IL RIFUGIO SOTTERRANEO

Entriamo nel bagno delle signore, abbassiamoci davanti al lavandino e inseriamo il codice appena trovato. Si aprirà un passaggio, che ci condurrà a una zona sotterranea piena di terroristi. Cerchiamo di eliminarne il maggior numero possibile senza che questi azionino l'allarme, poi seguiamo il passaggio verso destra e arrivati in una delle capanne diroccate, cerchiamo sul muro vicino al pavimento il pulsante segreto (è un mattone "mobile"). Entriamo nella stanza segreta e parliamo con il leader dei terroristi. Sul tavolo troveremo una chiave. Torniamo indietro e percorriamo il corridoio in senso inverso, fino ad arrivare a dei bagni pubblici. Apriamo la porta di quello degli uomini (chissà perché la maggior parte dei passaggi segreti dei Terroristi è nei bagni?) e seguiamo il passaggio. A sinistra dovremo evitare la solita torretta, disattivando il campo di raggi, a destra ci sono un paio di fughe di gas, a noi la scelta. Dopodiché eliminiamo la guardia prima che prema l'allarme, apriamo la grata a sinistra e seguiamo il passaggio. Buttiamoci in acqua, seguiamo il passaggio che si trova sul fondo, e arriveremo in un'area pattugliata da due robot. Possiamo decidere di eliminarli, disattivarli con granate EMP, oppure semplicemente evitarli utilizzando gli anfratti sui lati della stanza. Infine, superata l'ultima stanza, arriveremo in una base dei terroristi.

LA BASE DEI TERRORISTI

Quest'area è particolarmente infida, dato che i terroristi hanno ogni genere di arma, compreso un lanciafiamme. Al centro della prima stanza troveremo il primo contenitore

L'AEREOPORTO

L'ATTACCO DEI MEN IN BLACK!

PAUL

di Ambrosia, mentre salendo per le scale a destra arriveremo a un computer, che dovremo violare (**login: "etodd", password: "saintmary"**), che ci permetterà di disattivare tre telecamere - soprattutto, è vitale disattivare l'ultima. Torniamo indietro e attraversiamo il cortile dell'eliporto (se vogliamo, possiamo salire sulle pensiline superiori per far fuori un altro po' di terroristi), quindi entriamo nel corridoio in fondo al cortile. Utilizzando l'ascensore, arriveremo all'aereoporto.

L'AEREOPORTO

Arriveremo - finalmente! - all'aereoporto. La zona è pattugliata da parecchi robot, che conviene evitare del tutto. Alternativamente, possiamo farli saltare in aria facilmente spostando i bidoni esplosivi vicini al loro tragitto di pattuglia e poi colpirli quando i robot passano da quelle parti.

Dirigiamoci alla casa sulla riva (potremo utilizzare la mappa inviataci dal Quartier Generale per orientarci), eliminiamo le sentinelle ed entriamo. Su una cassa troveremo una chiave, mentre in mezzo alla capanna c'è il secondo contenitore di Ambrosia.

Proseguiamo verso il cancello, apriamolo (attenzione, è pieno di guardie, e se scatta l'allarme parecchi robot possono darci fastidio), quindi entriamo nell'edificio centrale. Saliamo al secondo piano, apriamo la porta con il codice **5914**. Arriveremo all'ultima parte dell'aereoporto. Qui incontreremo nostro fratello, che ci rivelerà di essere passato dalla parte dei terroristi!

Entriamo nell'aereo, saliamo nella sala controllo e prendiamo la chiave (è ben nascosta in fondo alla stanza, sulla destra). Scendiamo al livello inferiore, nel deposito cargo per trovare l'ultimo contenitore di Ambrosia e un campo di contenimento (codice **9905**) contenente un prezioso potenziamento. Torniamo di sopra e seguiamo il corridoio. Apriamo la porta e troveremo Lebedev, che ci rivelerà un'altra parte del complesso puzzle di *Deus Ex*. A questo punto, potremo decidere di uccidere Lebedev, Navarre (è un osso duro) oppure stare a guardare. Una volta completata la missione, torniamo alla prima area dell'aereoporto per trovare il solito elicottero. Prima di andarcene, possiamo perlustrare le torri di guardia (la chiave è in possesso dei terroristi che abbiamo ucciso in precedenza - dovremmo averla già presa) per trovare un bel po' di equipaggiamento.

Torniamo all'elicottero.

LA BASE UNATCO

Se non abbiamo ucciso Lebedev, l'aria sarà un po' tesa. Facciamo il solito giro armeria-infermeria, quindi andiamo a parlare con Manderley. Inutile dire che la conversazione non sarà delle migliori.

QUARTA MISSIONE: LA DEFEZIONE L'HOTEL

L'elicottero di Jock ci porterà al solito Hotel. Una volta atterrati sul tetto, scendiamo utilizzando la scala antincendio, e arriveremo alla stanza di nostro fratello Paul. Ci affiderà una missione, mandare un messaggio da quello stesso edificio del generatore che abbiamo fatto saltare prima.

Scendiamo in strada, e arriviamo all'edificio, passando dal tunnel (che ora è aperto) in fondo alla strada. Per ora le guardie non ci daranno fastidio. Una volta arrivati, saliamo fino al tetto e utilizziamo...

Saliamo al terzo piano, entriamo nella stanza del computer, apriamo la porta premendo il pulsante, ed entriamo nella seconda stanza. Utilizziamo una tuta Azimuth (ne troveremo una nelle casse sparse nei tre piani, se non ne abbiamo già una), avviciniamoci e premiamo il pulsante per il ricambio d'aria e poi utilizziamo il computer (**logon: "tjefferson"; password "newrevolution"**).

Apriamo la botola, torniamo al piano terra, e scendiamo superando la botola appena aperta. Arriveremo in una intricata rete di gallerie. Ci sono decine di modi per superare le varie barriere, di seguito ne presentiamo uno. Appena arrivati, forziamo con i grimaldelli la porta a sinistra, usiamo il computer (**logon: "tjefferson"; password "newrevolution"**), disattiviamo tutte le telecamere e apriamo le tre porte. Superiamo la porta appena aperta, prendiamo una cassa di TNT (attenzione, quando maneggiamo queste casse salviamo sempre prima!) e spediamola vicina alle fotocellule. Facciamola saltare da lontano, e ripetiamo il trucchetto con la seconda serie di torrette/fotocellule, stando sempre ben lontani. Arriveremo, seguendo il corridoio e se abbiamo aperto le porte con il computer all'inizio, in una stanza con due "armadietti". Sopra quello di fronte a noi troveremo le informazioni di cui abbiamo bisogno.

Portando una cassa di TNT vicino ai due armadietti e sparando da lontano, potremo prendere i vari oggetti.

Seguiamo il percorso e saliamo per le scale sulla sinistra, arriveremo alla strada di fronte all'edificio del generatore. Un consiglio: raggiungiamo l'edificio a sinistra, quello basso pattugliato da un solo soldato, e apriamo la porta (dovremo scassinarla). Saliamo sul tetto, passando pure per le scale principali, e raggiungiamo il primo computer. Un accorgimento utile può essere accatastare casse di esplosivo e bidoni di gas velenoso alla base di ogni rampa di scala. Attenzione, dopo aver inserito il codice, diventeremo anche noi dei terroristi, quindi da ora in poi ci spareranno a vista le guardie e i soldati dell'UNATCO, mentre saremo alleati terroristi. Accediamo al primo computer (**logon: "mcollins"; password: "revolution"**) e orientiamo le antenne, dopodiché andiamo nella stanza successiva e utilizziamo anche il secondo computer (**logon: "napoleon"; password: "revolution"**) per lanciare il messaggio! Ora siamo dalla parte dei terroristi!

TRUCCHI

MedicalBot
HazMatSuit
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor
LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher
Cat
Rat
Mutt
mj12troop
mj12commando
unatcotroop
militarybot
bummale
bumfemale
doctor
nurse
cop
riotcop
doberman
Securitybot2
Securitybot3
Securitybot4
Spiderbot
bioelectriccell
soldier
sailor
chef
maggiechow
Seagull

Lista dei potenziamenti

AugCloak - per nascondersi
AugRadarTrans - per nascondersi a torrette, robot e telecamere
AugHealing - Per curarsi da soli
AugEnviro - Resistenza agli agenti tossici
AugCombat - Combat Strength (aumenta la potenza degli attacchi)
AugMuscle - Microfibral Muscle (aumenta la potenza dei colpi)
AugBallistic - Ballistic Shield (ci protegge da armi e proiettili)
AugShield - Energy Shield (ci protegge da armi e proiettili)

TRUCCHI

AugHeartlung - Synthetic Heart (aumenta le performance di tutte le specialità)
AugPower - Power Recirculator (riduce l'energia richiesta per ogni specialità)
AugAqualung – per nuotare meglio
AugEMP - EMP Shield (ci protegge dai campi EMP)
AugTarget - Targeting (dà informazioni sull'obbiettivo e migliora la mira)
AugVision - Vision Enhancement (per vedere attraverso i muri, di notte etc)
AugDefense - Aggresive Defense System (ci protegge da missili e granate)
AugDrone - Spy Drone (possiamo lanciare un drone per disabilitare telecamere, attaccare torrette o andare in ricognizione)
AugStealth – per correre in silenzio
AugSpeed – per correre più velocemente

Lista dei Livelli

Dopo aver abilitati i trucchi possiamo facilmente passare da un livello all'altro con questi codici. Consigliamo di non salvare dopo essere saltati a un livello, perché perderemo tutti gli oggetti nel nostro inventario e le missioni completate.

Il livello di addestramento

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal

Missione a New York
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse

LA FUGA

Non appena usciremo dalla stanza, i soldati ci attaccheranno. Possiamo decidere di scendere le scale, affrontando le numerosissime guardie (e in questo caso le casse di TNT accatastate prima si riveleranno utilissime!) oppure dal tetto possiamo lasciarci cadere sull'edificio in basso, sulla sinistra, per poi saltare sulla porta aperta (dovremo arrivare sulla porta stessa, altrimenti l'altezza sarà troppo elevata e ci lasceremo le penne). In ogni caso, una volta arrivati al livello stradale, dovremo correre verso l'hotel di nostro fratello Paul. Qui Paul ci dirà rivelerà altri dettagli sull'UNATCO. Purtroppo arriveranno gli "uomini in nero" e faranno irruzione nella stanza di Paul.

LA CATTURA

In teoria, dovremmo raggiungere la solita fermata della metropolitana. In effetti, qualunque cosa faremo, verremo catturati. L'unica differenza è data dal fatto che se ora scappiamo dalla finestra, nostro fratello potrebbe morire e non potrà più aiutarci. Combattiamo quindi contro la squadra mandata a "prelevarci", quindi raggiungiamo la metropolitana. Qui incontreremo Navarre, che dovremo abbattere con le nostre forze (consigliamo un lanciafiamme o un lanciarazzi!). Quando attiva il dispositivo per l'invisibilità, vuol dire che è sul punto di morire. Quando cercheremo di uscire dalla metropolitana a Battery Park, incontreremo però l'amico Gunther. Qui non abbiamo scampo, verremo catturati e portati in una locazione segreta.

MISSIONE 5
LA BASE DI MAJESTIC 12

Siamo finiti proprio nella tana del leone! Ci risveglieremo in una cella (e apparirà l'agente Navarre, se non la abbiamo eliminata). Dopo un po', verremo contattati da Daedalus, un misterioso amico che ci aprirà la porta della cella. Avviciniamoci alla guardia, prendiamo il bastone dalla cassa e facciamola fuori, o aspettiamo che se ne vada. Qui intorno troveremo dell'equipaggiamento vario - diamo un'occhiata anche nello schedano sulla destra. Il codice per le celle è **4679**, e nelle altre troveremo un robot medico (che ci sarà molto utile!) e un prigioniero che potrebbe darci una mano per fuggire.
Usciamo dal "blocco detentivo" (**4089**) e andiamo a destra. Arriveremo all'area di manutenzione dei robot, che dovremo cercare di attraversare senza scatenare la reazione di robot e guardie. Nelle casse ai lati della stanza troveremo delle granate anti robot che hanno la particolarità, se lanciate vicino a una guardia robot, di portarla dalla nostra parte per qualche decina di secondi. La stanza successiva è pattugliata da due robot enormi, che per ora potremo solo evitare. Apriamo una delle due porte della stanza centrale (dovremo scassinarla elettronicamente), eliminiamo le guardie e prendiamo tutti le armi che vogliamo! Il computer al livello superiore ci permetterà di bloccare i due enormi robot.
Una volta equipaggiati di tutto punto, torniamo sui nostri passi - ora potremo fare fuori le guardie, se vogliamo!

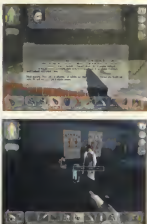
TROVARE PAUL

Seguiamo il corridoio e lasciamo le celle alla nostra sinistra (potremo tornare nella cella con il robot medico per curarci). La strada non presenta molte ramificazioni: l'unica nota è sulla stanza con i due mostri: non potremo abbatterli, usiamo il computer (**logon: "mj12"; password: "invader"**) nella sala in alto per chiuderli nella loro cella e sparare loro addosso (per tenerli occupati) con la torretta, programmandola in modo da colpire qualsiasi cosa. Un'altra nota: per aprire il campo di contenimento e prendere il potenziamento, il codice è **5239**. Arriveremo nella stanza dove è custodito nostro fratello (vivo o morto a seconda delle nostre decisioni precedenti). Il codice per la porta è **0199**. Dopo aver recuperato il "data ward" del fratello, torniamo nella sala con la stanza ellittica al centro e apriamo la porta sull'altro lato con il codice fornitoci da Daedalus.

LA BASE UNATCO

Da non crederci, eh? La base dei Majestic 12 è in pratica la "cantina" della base UNATCO. Arriveremo nell'infermeria, dove potremo curarci e rimetterci in sesto. Il medico è dalla nostra parte, potremo chiedergli di scappare con noi o di rimanere come infiltrato nell'UNATCO. Anche nell'armeria troveremo un amico, che ci consentirà di fare il pieno. Dopodiché andiamo nella stanza di Navarre (se non l'abbiamo uccisa) e insenamoci nel suo computer (**logon: "demiurge"; password "archon"**) per scoprire la prima metà della sua "frase killer". Saliamo al piano superiore e andiamo a parlare da Manderley, che cercherà di scusarci per poi spararci alle spalle non appena cercheremo di uscire. Dopo averlo fatto fuori, accediamo al suo computer (**logon: "jmanderley"; password "knight_killer"**) per scoprire la seconda metà della frase killer di Navarre. Uscendo dalla base, la incontreremo (a meno che non la abbiamo già uccisa) e potremo levarcela dai piedi molto più facilmente. Saliamo a bordo dell'elicottero di Jock e potremo finalmente fuggire dalle grinfie della Majestic 12!

IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la seconda parte della guida a *Deus Ex!*

LOUVRE
LA MALEDIZIONE FINALE

Addentriamoci nei meandri del museo più famoso del mondo e risolviamo gli enigmi di questa intrigante avventura grazie ai consigli di GMC.

TRUCCHI

TOY STORY 2
Un gioco di piattaforme 3D divertente e discretamente realizzato, che vede ancora una volta l'intrepido ranger Buzz districarsi in un mondo fatto non a sua misura e quindi pieno di insidie. Ecco una serie di suggerimenti, codici e trucchi per renderlo ancora più divertente questo titolo:

VOGLIAMO ESSERE INVINCIBILI?
Teniamo premuti i tasti SHIFT e CTRL e vedremo un quadratino in alto a sinistra sullo schermo. Scriviamo: "buzz's laser". Ora siamo invincibili! Alternativamente digitiamo "alakazam" quando appare la scritta "Premi Salto" nel primo schermo.

VITA, VITA, VITA!
Nel livello della casa di Andy andiamo nel garage e cerchiamo sulla sinistra la

NOTA DA TENER PRESENTE

Nel nostro inventario ci sarà possibile tenere solo otto oggetti, tutti gli altri verranno riposti nel baule che troveremo in quasi tutte le locazioni. Inoltre, grazie alla mappa del Louvre che troveremo nell'inventario, potremo spostarci velocemente da una locazione all'altra (a patto di averla già visitata!)

21° SECOLO: MUSEO DEL LOUVRE

Dirigiamoci verso la doppia scala mobile a destra e saliamo verso la sala Sully. Usiamo il pass magnetico blu per aprire la serratura della porta ed entriamo nella sala. Proseguiamo dritto finché una grata non si chiuderà alle nostre spalle, poi entriamo nella sala con esposte delle vetrine. Prendiamo il LEONE BRUCIA PROFUMI posato sul piedistallo di fianco al cassone. Dopo aver aggiunto al nostro inventario il primo preziosissimo oggetto, parliamo con lo spirito (01) e prepariamoci a affrontare un misterioso viaggio nel palazzo del Louvre .. medioevale!

XIV° SECOLO: IL LOUVRE MEDIOEVALE

Dopo aver parlato con lo spirito, prendiamo dal cassone il coltello di diamante, la corda, la balestra e il quadrello. Avviciniamoci al muro ricoperto di muffa bianca e osserviamone il lato sinistro in alto. Dove ci è possibile interagire, usiamo il coltello di diamante per staccare del SALNITRO cristallizzato dal muro, poi oltrepassiamo la porta a sinistra.
Appena entrati nella grande sala del re, avviciniamoci alla finestra in fondo a destra e spacchiamone il vetro con l'aiuto del coltello. Dall'inventario combiniamo la balestra con il quadrello e colpiamo la sentinella nel cortile sottostante **(02)**
Avviciniamoci al trono e usiamo il coltello per squarciare il tessuto che lo ricopre sotto la tappezzeria del trono, infatti, è nascosto un manoscritto arabeggiante. Usciamo dalla grande sala del re attraverso la porta a sinistra del trono. Saliamo sulla galleria che sovrasta la sala e percorriamola fino in fondo. Usiamo il coltello per tagliare la corda che sorregge il lampadario e lasciamo che, cadendo, elimini la guardia che sorveglia la sala. Scendiamo dalla galleria e raggiungiamo la tavola di fronte al trono. Prendiamo la BROCCA D'ACQUA appoggiata sulla dispensa a sinistra del tavolo, poi raccogliamo la CHIAVE DI BRONZO che si trova per terra, a sinistra del tavolo. Prima di uscire dalla sala, avviciniamoci al corpo della guardia e prendiamo i VESTITI per poterci meglio mimetizzare tra le guardie del castello. Usciamo nel cortile del castello dalla porta a sinistra tra le due dispense. Usiamo la chiave di bronzo per aprire la prima porta a sinistra del cortile ed entriamo nella dispensa.
Avviciniamoci al cassone in fondo a sinistra della sala: per poterlo aprire sarà necessario combinare la balestra con il quadrello e mirare sul lucchetto per spezzarlo. Una volta aperto, prendiamo lo ZAFFERANO. Osservando tra le botti allineate al muro di destra, noteremo una BOTTIGLIA DI ACQUAVITE nascosta.
Prendiamola e avviciniamoci alla finestra. Sempre grazie all'ausilio del coltello, spacchiamo il vetro della finestra e osserviamo il gazebo nel giardino sottostante. Dall'inventario, combiniamo la balestra con la corda e miriamo al gazebo **(03)**
Entriamo nel gazebo e proseguiamo lungo il corridoio; subito alla nostra sinistra raccogliamo la ROSA dal cespuglio di sinistra, poi avviciniamoci il più possibile al re, per cercare di origliare ciò che dice al legato.
Torniamo all'ingresso del gazebo, combiniamo la balestra con la corda e infine con il rampino, e puntiamola verso la finestra in basso a destra per tornare nella dispensa. Usciamo dalla dispensa e facciamo il giro del cortile finché non noteremo un pozzo. Usiamo la corda per calarci nel pozzo e raggiungiamo lo studio dell'alchimista.
Parliamo con l'alchimista, poi prendiamo la CHIAVE INCASTONATA DI DIAMANTI appoggiata sul teschio sopra al bordo superiore della porta, e il MANOSCRITTO RIVELATORE sul leggio.
Poi parliamo con l'alchimista, e scopriremo come pulire dalla ruggine la chiave sotto vetro: combiniamo lo zafferano con la rosa per ottenere una pasta rossa, poi mischiamola con l'acquavite e la pasta diverrà blu. Usiamo la pasta sulla chiave sotto vetro **(04)**, così da poter mettere nell'inventario la

1 A COLLOQUIO CON LO SPETTRO

2 UNA SENTINELLA DA ELIMINARE

3 IL GIARDINO DEL CASTELLO

4 UNA CHIAVE IMPORTANTE

5 INTERPRETIAMO LA PERGAMENA

CHIAVETTA DEL LUCCHETTO per il manoscritto. Usciamo dalla porta sovrastata dal teschio e camminando lungo la fossa noteremo il cadavere di una guardia. Accanto al corpo c'è una piccola CHIAVE D'ORO che ci sarà più utile in futuro.
Attraversiamo nuovamente lo studio dell'alchimista, risaliamo dal pozzo (sempre combinando la balestra con la corda e il gancio) ed entriamo nella grande sala del re, la prima che abbiamo visitato.
Avviciniamoci al teschio racchiuso nella teca di vetro e posizioniamo la torcia in modo che lo illumini; poi avviciniamoci al cassone e prendiamo una bottiglia di FIORI DI ACONITO. Spostiamoci verso il trono (che abbiamo squarciato in precedenza) e utilizziamo il manoscritto rivelatore sulla pergamena per poterne leggere il testo **(05)**. Attraversiamo la sala e osserviamo la panca di fronte al camino: il pomello a destra nasconde un meccanismo che si attiva con l'uso della chiave incastonata di diamanti. Poi muoviamo la sbarra di legno che compone la panca e osserviamo il camino. Grazie alla brocca piena d'acqua potremo spegnere il fuoco e utilizzare il passaggio segreto appena aperto. Usiamo la corda sulla grata a sinistra e saliamo nella camera del re. Prendiamo lo SGABELLO a sinistra del grande letto a baldacchino, poi avviciniamoci all'armadio. Apriamolo e prendiamo l'INCENSO. Poi combiniamo l'incenso con la bottiglia di fiori di aconito, e otterremo dei semi gialli. Ora combiniamo i semi gialli con il salnitro e ne avremo dei semi rossi.
Spostiamo lo sgabello di fronte all'armadio e utilizziamolo per osservare la sommità del mobile. Grazie alla luce della pila che abbiamo nell'inventario, potremo notare una piccola CHIAVE D'ARGENTO. Prendiamola ed entriamo nella torre della libreria dalla piccola porta a sinistra.
Prendiamo la PERGAMENA REALE CIFRATA sul leggio di fronte al re, poi usciamo dalla torre e torniamo nella camera del re: rientrando una seconda volta nella torre, il re se ne sarà andato.
Apriamo il manoscritto rosso con la chiave del manoscritto **(06)**, poi osserviamo i 12 pannelli che sovrastano i seggi della stanza: rappresentano i segni zodiacali. Se premiamo nell'ordine i segni del capricorno, dell'acquario e infine dei pesci (sono tutti e tre vicini) si aprirà un tredicesimo pannello che contiene una PLACCA D'AVORIO. Combiniamo nel nostro inventario la placca d'avorio con la pergamena reale cifrata, così da poter decifrare il codice.
Raggiungiamo il cortile del castello e posizioniamoci vicino alla dispensa, in modo da osservare dal basso il ponte che collega la torre con il corpo del castello. Combiniamo la balestra con la corda e il gancio e issiamoci sul ponte. Osserviamo la porta della torre, poi apriamo il nostro inventario e utilizziamo la funzione "vedere" per studiare la pergamena decifrata. Clicchiamo sui bottoni a forma di pianeti disegnati sulla porta della torre in quest'ordine: sole - marte - giove - mercurio - saturno - venere - luna **(07)**. Apriamo la porta finalmente sbloccata grazie alla chiave d'argento ed entriamo nella sala del tesoro.
Osserviamo lo scrigno appoggiato al cassone e apriamolo con la chiave d'oro. Al suo interno troveremo il RUBINO ROSSO DELLO SCETTRO di Carlo V. Spostiamoci verso l'arazzo dell'Apocalisse e incastoniamo il rubino nell'occhio del cavallo in primo piano, poi avviciniamoci al trono e apriamo il bracciolo sinistro: prendiamo il DEMONE ASSIRO PAZUZU. In questo momento entrano le guardie del re per arrestarci e avremo solo due mosse e pochi secondi, scanditi da una barra rossa che decresce, per raggiungere la porta di fronte all'arazzo dell'Apocalisse.
Raggiunta la sala delle guardie (assicuriamoci di avere la maschera antigas nell'inventario) mettiamo i semi rossi nel braciere alle nostre spalle **(08)**, poi avremo solo pochi secondi per metterci la maschera anti-gas.

XVII° SECOLO: IL LOUVRE DI ENRICO IV

Prendiamo la PASTIGLIA DI ANTIMONIO ai piedi della colonna centrale, poi usciamo dalla piccola finestra in alto a sinistra. Una volta nel cortile, prendiamo la pietra per terra a destra tra le colonne e tiriamola verso il carretto. Avviciniamoci alla finestra a sinistra, prendiamo il coltello di diamante e spacchiamo la finestra per entrare nella dispensa.
Apriamo l'armadio e prendiamo il vestito di Jacqueline, poi illuminiamo con la torcia l'interno dell'armadio e troveremo la CHIAVE DELLA CREDENZA.
Prendiamo la PISTOLA dal ceppo nascosto sotto il tavolo, avviciniamoci alla porta d'uscita e chiudiamo lo sportello, dietro il quale è nascosta la CHIAVE DEL MONTACARICHI.
Usciamo dalla dispensa e raggiungiamo il centro del cortile: una volta di fronte alle guardie, scoveremo tra le botti a destra la CICUTA. Prendiamola ed entriamo nella sala delle cariatidi.

7 L'ENIGMA DEI PIANETI

6 LA CHIAVE DEL MANOSCRITTO

TRUCCHI

portičina per il cane. Entriamo, poi saliamo sulle scatole, scaliamo i ripiani dove vediamo i semi. Dovrebbe esserci anche una tazza di caffè, saliamoci e da questo punto se guardiamo verso l'alto vedremo una specie di neon. Con un lungo salto cerchiamo di raggiungerlo; ci sono delle corde che lo tengono su. Saliamo su quella in mezzo e...avremo meritatamente conquistato una vita.
Alternativamente possiamo andare al mercato; giriamo e cerchiamo la pozza d'acqua dopo il blocco stradale. C'è un tunnel sul fondo; entriamoci e troveremo una vita. Possiamo ripetere questo giochetto tutte le volte che vogliamo.

UN COLPO E VIA...
Con i laser verdi i nemici avranno vita dura: basta infatti un solo colpo per eliminarli con gran risparmio di tempo e fatica. Ci sono diversi posti dove trovarli: 1) nella casa di Andy andiamo nel garage e cerchiamo il camioncino. Sulla cima di questo troveremo un laser. 2) dai vicini di casa di Andy: cerchiamo la macchina distrutta e nei paraggi troveremo anche un laser verde.

RALLENTIAMO
Premiamo F2 per mettere in pausa il gioco; dovremmo vedere la scritta "Continua" che lampeggia. Adesso premiamo e teniamo premuto il tasto INVIO. Vedremo il gioco avanzare come al rallentatore, fotogramma per fotogramma. Possiamo controllare Buzz con le frecce e passare più facilmente alcuni punti difficili come nel livello "Tarmac Trouble".

UCCIDIAMO IL MOSTRO CATTIVO
Per prima cosa dobbiamo

TRUCCHI

procurarci l'occhio della testa di Mr.Patata. Per farlo basta continuare a scalare la zona in costruzione. Alla fine troveremo l'occhio e riceveremo in cambio il lanciadischi.
Usiamo il lanciadischi per sparare a Jackhammer, senza avvicinarci troppo per non rischiare di essere colpiti dalle palle incandescenti. Abbiamo solo dieci dischi, ma possiamo tornare a ricaricarli.
Nell'ultimo livello, eliminiamo nell'ordine il Gunslinger usando i laser, poi il Fabbro e il Cercatore con la lama rotante.

TRICKSTYLE

Ecco un gioco che abbiamo trovato sugli scaffali il Natale scorso, abbastanza giocabile e molto indicato per gli amanti dello skateboard. La longevità però non sembra essere tra i suoi punti di forza, quindi diamo nuova linfa a questo titolo con i trucchi di GMC! Durante il gioco inseriamo uno dei seguenti codici per attivare i trucchi; se non funzionassero andiamo nel menu delle Opzioni, scegliamo la voce "cheats" e inseriamo i trucchi:

TEAROUND – per vincere sempre!
CITYBEACONS – vittoria assicurata
IWISH – tempo infinito
TRAVOLTA – potenzia ogni tipo di mossa
INFLATEDEGO – è come quando si ha un forte forte mal di testa...da provare!

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

In un mondo fantastico pieno di spade incantate e oggetti magici dovremo dimostrare di essere veramente capaci: il nostro regno è in pericolo e solo attraverso le numerose missioni che ci attendono potremo riconquistare per sempre la corona.

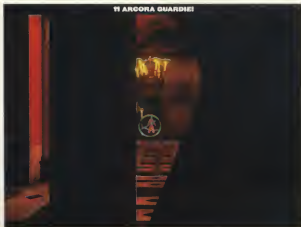
8 IL BRACIERE

10 PANORAMA NOTTURNO

9 ARRAMPICHIAMOCI!

Dirigiamoci verso la tribuna a destra, e avviciniamoci all'ultima finestra a destra. Clicchiamo sulla mattonella rossa ai piedi della finestra, poi giriamoci di 180° e saliamo sulla tribuna con l'aiuto della balestra munita di gancio e corda **(09)**. Prendiamo il MARTELLETTO e lo SCALPELLO per terra, poi attraversiamo la piccola porta che porta alla torre della libreria. Parliamo con l'alchimista. Prendiamo la FORMULA D'APERTURA appoggiata al leggio, poi usiamo prima la pastiglia di antimonio e poi la cicuta sull'alambicco.
Prediamo la SOLUZIONE NEUTRALIZZANTE e torniamo nella sala delle cariatidi.
Avviciniamoci alla regina seduta davanti al camino, poi giriamoci verso destra e apriamo la piccola porta con la chiave della credenza. Saliamo per le scale a chiocciola a destra e giunti nell'anticamera avviciniamoci al montacarichi.
Usiamo la chiave del montacarichi per aprire lo sportello, poi azioniamo la leva e prendiamo il paniere. Avviciniamoci al ciambellano e gettiamogli addosso la soluzione neutralizzante. Poi, osservando il baldacchino del re da vicino, noteremo il suo corpo per terra e, accanto, il SIGILLO REALE. Prendiamolo, poi apriamo l'armadietto accanto alla finestra e prendiamo dal primo cassetto in alto a destra la NOTA REALE, e dal cassetto sottostante la FIASCHETTA.
Avviciniamoci alla finestra a sinistra dell'armadietto e apriamo le imposte. Facciamo scorrere lo sguardo sulla splendida Parigi, poi soffermiamoci sull'ala destra del palazzo **(10)**. Usiamo la balestra munita di gancio e corda per raggiungere la galleria dei dipinti.
Avviciniamoci al camino e prendiamo dal baule di sinistra un ceppo: poi buttiamolo nel fuoco e prendiamo le MOLLE alla destra del camino.
Ora usiamo il sigillo reale trovato nella camera del re per azionare i sigilli posti sotto ai ritratti appesi lungo le pareti. La sequenza corretta dei ritratti da azionare è questa (partendo dal camino e solo sul lato sinistro – a destra sono ritratti di regine –): il 3° che ritrae Luigi XI, il 5° di Francesco I, il 4° di Carlo VIII e il 7° di Francesco II.
Entriamo nel passaggio segreto apertosi e giunti davanti al muro, usiamo la formula d'apertura per raggiungere la sala degli ambasciatori.
Giunti nella sala degli ambasciatori giriamoci verso destra e, rasentando la parete, raggiungiamo l'impalcatura in fondo alla stanza. Passiamo sotto la scala e squarciamo la tenda con il coltello di diamante, poi usiamo la balestra con il quadrello e miriamo alla guardia **(11)**.
Dopo la sequenza dove parleremo con l'Eminenza, posizioniamoci davanti alla statuetta dell'aquila blu, esattamente di fronte a quella dell'aquila rossa e incastoniamo la statuetta di Pazuzu nella nicchia sottostante l'aquila. Nei pochi secondi a disposizione, indossiamo la maschera antigas, poi prendiamo il VASO A FORMA DI AQUILA ROSSA e raggiungiamo la piccola galleria a sinistra.
Raggiungiamo la guardia che dorme in fondo al corridoio e prendiamogli i PROIETTILI di piombo e il FIASCHINO. Ora che il gas velenoso si è disperso torniamo nella sala degli ambasciatori, saliamo sull'impalcatura e osserviamo il soffitto. Appena individueremo il disegno del segno zodiacale del toro, rompiamolo con l'aiuto del martelletto e dello scalpello **(12)** e prendiamo la CHIAVE ZODIACALE a forma di toro che troveremo.
Rechiamoci alla sala delle cariatidi e avviciniamoci al mausoleo del re. Usando le molle, prendiamo lo SCETTRO REALE a destra del re.
Ora raggiungiamo la dispensa, dove giace sul tavolo il corpo di Jacqueline. Usiamo la fiaschetta su di lei per farle riprendere i sensi, e dopo averla ascoltata avviciniamoci alla finestra e prendiamo la pila di LIBRI REALI che troveremo.
Appoggiamo i libri ai piedi della piccola

11 ARCORA GUARDIE!

12 UN SIGILLO DA ROMPERE

fontanella sul muro e prendiamo la lettera. Combiniamo nel nostro inventario la lettera con la formula di rivelazione, poi raggiungiamo la camera del re. Diamo la lettera compromettente al Delfino, poi torniamo alla piccola galleria e prendiamo gli schizzi dell'orologio nascosti sotto l'ottava panca a destra della galleria (quella dove si sentono più forti le voci).
Torniamo nella stanza del re e avviciniamoci all'orologio: nel quadrante in alto dobbiamo solo posizionare le lancette sulle ore 1 e 55. Poi usiamo lo scettro reale nel meccanismo sotto il quadrante **(13)**. Ora osserviamo il quadrante inferiore: infiliamo nel meccanismo in basso la chiave zodiacale a forma di toro, poi premiamola finché nel cerchio superiore noteremo la parola ARIES, poi grazie ai pulsanti sottostanti componiamo il numero 1553.
Prendiamo la statuetta a forma di toro e, prima di raggiungere il cortile del castello, combiniamo la pistola con il piombo e con la fiaschetta. Appena arrivati nel cortile, avremo pochi secondi per avvicinarci ai banditi e spararvi contro.

XVIII° SECOLO: IL LOUVRE DI LUIGI XV

Prendiamo il filo di rame nascosto nella nicchia in fondo alla stanza, poi usciamo dalla finestra e avviciniamoci alle rovine in mezzo al cortile. Girandoci intorno incontreremo il carretto della prostituta: parliamo con lei, poi prendiamo i vestiti del cliente e il borsellino pieno di soldi. Giriamo a destra e posizioniamoci di fronte alle rovine: usiamo la balestra con il gancio e la corda per entrare nelle rovine. Parliamo con l'alchimista **(14)**, poi prendiamo dalla cassettiera di sinistra la formula magica e la collana di perle che troveremo nel cassetto. Usciamo dalla stanza e osserviamo l'impalcatura in rovina del tetto. Colpiamo il tetto di rame usando la balestra con il quadrello, e prima di uscire dalle rovine prendiamo la tegola di zinco lasciata sopra ai rifiuti nell'angolo. Torniamo di fronte al carretto della prostituta e raccogliamo il tetto di rame caduto. Poi avviciniamoci all'ubriaco e diamogli il borsellino: ci aprirà la porta che conduce alla sala delle cariatidi. Avviciniamoci alla cassa e prendiamo lo spartito di Sebastien & Sabastienne di Mozart, poi raggiungiamo la marchesa seduta vicino al camino in fondo alla sala. Parliamo con lei, poi entriamo dalla piccola porta a sinistra per raggiungere l'anticamera. Entriamo nella sala delle guardie della regina, prendiamo i calici di champagne appoggiati sul tavolino, e combiniamoli nell'inventario con la collana di perle. Poi torniamo dalla marchesa **(15)** e diamole la collana con i calici di champagne: questa, in cambio ci regalerà la chiave a cuore (la lascerà sul tavolino) e qualche prezioso consiglio. Torniamo nella sala delle guardie della regina, apriamo il comodino a sinistra con la chiave a cuore e indossiamo l'abito della marchesa. Poi, appoggiamo lo spartito sul clavicembalo, e quando il marchese se ne sarà andato, prendiamo la chiave della biblioteca che ci lascerà sul tavolino.
Entrati nella sala di Diana, prendiamo la manovella dal quadro, poi osserviamo la statua del bambino con la lira: usiamo la formula d'apertura sulla lira, prendiamo la fiaschetta d'acido e torniamo nell'anticamera della sala delle guardie della regina. Saliamo per le scale a chiocciola a destra e raggiungiamo l'anticamera dell'accademia delle scienze. Usiamo la fiaschetta di acido sulla serratura dell'armadietto per aprirlo, e prendiamo la fiaschetta di solfato e, dal cassetto, la lamina di zinco e la lamina di rame.
Osserviamo l'armadietto a sinistra e prendiamo il memorandum sull'elettricità, poi apriamo con la chiave della biblioteca quello di destra, e prendiamo la nota

13 IL MECCANISMO DELL'OROLOGIO

14 L'ALCHIMISTA

15 UN REGALO PER LA MARCHESA

TRUCCHI

Durante il gioco premiamo INVIO per richiamare la finestra di dialogo e poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP – attiva tutti i trucchi
HMGOD – attiva l'invincibilità per l'unità selezionata
HMREVEAL – mostra la mappa intera
HMNOFOG – toglie la "nebbia" dal campo di battaglia.
HMPETLEVA – attiva 50.000 per tutte le risorse
HMDVALEVA - attiva 10.000 per tutte le risorse
HMTIMER - mostra il timer
HMBUILDOZER - velocizza la costruzione
HMUSURP – toglie il controllo dei palazzi principali
HMKINGDOM <x> – l'unità selezionata diventa proprietà del giocatore numero x (da 1 a 9)
HMSPAWN <nome> - rigenera qualunque unità, basta indicarne il nome.
HMNOPOP – aumenta il limite per la popolazione di 1000 unità.

URBAN CHAOS

Girare da soli di sera, si sa, a volte può essere pericoloso nelle grandi metropoli. La bella e atletica D'arci farà però di tutto per proteggerci, sgominando la criminalità con le armi e a volte con qualche pugno ben tirato.
Attenzione: per utilizzare questi trucchi dobbiamo essere in modalità "debug". Per attivare questa modalità premiamo F9 durante il gioco e scriviamo "BANGUNSNOTGAMES". Abbiamo così attivato i trucchi e siamo invulnerabili. Adesso possiamo premere ancora F9 e nel riquadro in alto a destra inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi.

TRUCCHI

BOO – una raffica di esplosioni
DARCI – passiamo il controllo a D'Arci Stern
ROPER – passiamo il controllo a Roper
FADE * - fissa il livello della nebbia (mettiamo un numero al posto di *)
WORLD – per scegliere la musica di sottofondo
AMBIENT * * * - per modificare il colore della luce. Mettiamo tre valori (R,G,B) al posto di * * *
WIN – per vincere istantaneamente il livello
LOSE – per perdere istantaneamente il livello
CCTV – tutto diventa...verde fluorescente!
TELW * - passa al punto di controllo numero *
TELS – salva un punto di passaggio sulla mappa
TELR – ritorno al punto di passaggio salvato in precedenza

Oppure possiamo semplicemente premere questi tasti:

Q – mostra il percorso delle vetture
W – aumenta la pioggia
E – crea vetture a caso
R – crea un barile di esplosivo
I – mostra le zone dei pedoni
]/[- abilita/disabilita la visuale sl nemico
; - rallenta il gioco
' – mette in pausa
> - trasforma il fumo...
CTRL – mostra statistiche
J – mostra le coordinate
L – e luce fu!
F11 – abilita/disabilita le nuvole
F12 – genera nuove armi
F3 – per uscire subito dal gioco

Per saltare il livello in corso: è molto semplice, basta premere ESC+ENTER+UP. Arriveremo nel menu di salvataggio del gioco; salviamo il gioco e vedremo un messaggio informarci che abbiamo appena passato il livello! Facile, no?

16 LO STRANO MARCHINGEGNO

DELLA SPEDIZIONE SCIENTIFICA in Persia. Combiniamo la nota della spedizione scientifica in Persia con la formula di rivelazione, poi avviciniamoci allo stano marchingegno sul tavolino, incastriamo la manovella **(16)** che abbiamo nell'inventario al macchinario di sinistra, azioniamo la manovella e poi prendiamo il VASO DI LEYDA carico.
Torniamo alla sala di Diana e usiamo il vaso di Leyda carico sulla maniglie della porta di destra, e oltrepassando la porta raggiungiamo la sala di Apollo.
Parliamo con il pittore, poi prendiamo lo SGABELLO in mezzo alla sala. Scendiamo nella sala dei quadri e avviciniamoci al tavolino in fondo. Prendiamo il CATALOGO DELL'ESPOSIZIONE, poi scendiamo le scale. Prendiamo il SACCO DI CARBONE appoggiato accanto alla terza porta sul corridoio, poi entriamo nella stanza dello scultore e parliamo con lui. Diamogli la nota della spedizione scientifica in Persia e torniamo nella sala dei quadri. Osservando il catalogo dell'esposizione sarà più facile capire di guale quadro parla lo sculture. Saliti dalle scale, avviciniamoci alla parete a sinistra con due porte (guella con appeso un quadro molto grande) e posizioniamoci davanti lo sgabello. Ora possiamo prendere il ritratto di Christophe Gabriel Allegrain, che è il più in alto a sinistra.
Torniamo alla galleria di Apollo, parliamo con il pittore, poi mettiamo il ritratto di Christophe Gabriel Allegrain sulla tela. Dopo che il pittore avrà aggiunto i simboli massonici, prendiamo la tela e torniamo dallo scultore. Dopo aver parlato con lo scultore **(17)**, prendiamo il VASELLAME DI PELTRO dall'armadio, poi mettiamo il carbone del forno e nella vasca sopra il forno appoggiamoci il vasellame e il tetto di rame. Dopo aver parlato con il marchese, indossiamo la maschera a gas. Poi prendiamo il martello appoggiato sopra alla porta e rompiamo lo stampo di argilla. Prendiamo la RICOSTRUZIONE DELLA STATUETTA DI PAZUZU e corriamo all'accademia delle scienze. Versiamo il contenuto della fiaschetta di solfato della vasca a destra, poi attacchiamo la ricostruzione della statuetta di Pazuzu al gancio sinistro della vasca di solfato e la tegola di zinco al gancio destro della vasca di solfato. Poi attacchiamo la lamina di rame al gancio destro della vasca di solfuro (il liquido giallo) e al gancio sinistro la lamina di zinco. Ora usiamo il filo di rame per legare i quattro elementi a bagno nei liquidi **(18)**. Ora prendiamo la STATUETTA DI PAZUZU. A questo punto avremo pochissimo tempo per Usare la formula di apertura sui simboli intagliati sul camino e uscire dalla stanza.

XXI° SECOLO: IL MUSEO DEL LOUVRE

Avviciniamo al cancello che impedisce l'accesso alle scale e usiamo la balestra con il guadrello per spaccare il lucchetto. Avviciniamoci ai piedistalli comparsi e posizioniamoci sopra le guattro statuette: l'aguila, il leone, il toro e Pazuzu. Dopo aver parlato con i tre spiriti **(19)**, avviciniamoci alla nicchia accanto al cancello, e utilizziamo la formula di rivelazione per osservare la tomba. Grazia alla formula di apertura solleviamo la lastra di marmo e prendiamo la fibbia magica realizzata da Anselmo. Combiniamo nell'inventario la fibbia magica con la formula magica per poter viaggiare nuovamente nel tempo.

XIV° SECOLO: IL LOUVRE DI FILIPPO IL BELLO

Avviciniamoci alla finestra e spacchiamola con l'aiuto del coltello di diamante. Poi combiniamo la balestra con il guadrello e miniamo al cuore del templare sul rogo
la vendetta del male e finalmente scongiurata!

17 UN BRAVO SCULTORE

18 COMPLESSO MECCANISMO CHIMICO

19 PARLIAMO CON GLI SPIRITI

SECONDA PARTE!

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

Ecco la seconda parte di questa incredibile avventura. Il leggendario Indy deve recuperare le ultime parti e riattivare la macchina infernale. Il nostro archeologo, possiamo dirlo già adesso, sarà all'altezza della situazione!
Il prossimo mese troveremo la terza e ultima parte della soluzione completa!

TRUCCHI

ROGUE SPEAR

Un gioco non proprio appena uscito ma di buon livello, soprattutto sul piano della giocabilità; il genere strategia/azione si arricchisce di un nuovo titolo che, tra le altre cose, dà la possibilità di ricreare nel dettagli un *blitz* poliziesco.
Per attivare i trucchi inseriamo i seguenti codici ricordando di premere sempre INVIO prima di ogni codice:

avatargod - invincibilità
theshadowknows - il nostro alter ego diventa invisibile
5fingerdiscount - carica tutto quello che è possibile nell'inventario
Teamgod - invincibilità
Nobrainer – disabilita la AI (intelligenza artificiale)
Explore - disabilita gli obiettivi della missione

SWAT 3

Los Angeles, 2005. Il crimine, ovviamente, dilaga...indossiamo giubbotto e casco antiproiettile e tuffiamoci nell'azione!
Durante il gioco premiamo SHIFT + ~ (oppure SHIFT + \) e apparirà la console. Inseriamo qui questi codici.

iamleet – completa tutti gli obiettivi e vince la missione corrente all'istante
johnwoo – rallenta tutto il gioco
swatlord – tutta la squadra è invincibile
biggerpockets – munizioni infinite
casual – cambia l'abbigliamento della

LIVELLO 9 - TEOTIHUACAN

Ritroviamo Indy all'interno di un complesso di piramidi; qui l'obiettivo è raggiungere la statua centrale e metterle in mano uno specchio....Siamo all'interno di una grande stanza rettangolare **(1)**. Andiamo dritti e scendiamo le scale, poi entriamo nella stanzetta e prendiamo un kit medico. Usciamo e apriamo la porta più vicina a noi premendo il pulsante. Uccidiamo lo scorpione, tagliamo la ragnatela e scendiamo per lo scivolo; continuiamo a scendere evitando trappole, ragnatele e mattonelle colorate **(2)** fino alla stanza degli ingranaggi. Prendiamo la chiave dalla nicchia nel muro, scartando subito a destra per evitare una trappola. Uccidiamo uno scorpione e un altro dentro la buca. Prendiamo le monete d'argento e continuiamo ad avanzare fino a che verremo bloccati da una porta. Torniamo un po' indietro e verremo bloccati da un'altra porta. Giriamoci e vedremo una nicchia nel muro...uccidiamo il ragno, prendiamo le monete d'oro e premiamo il pulsante per aprire di nuovo entrambe le porte. Proseguiamo per il corridoio e entriamo nella stanza con gli ingranaggi **(3)**. Avviciniamoci alla statua. Caliamoci all'interno del buco al centro della stanza eliminando la ragnatela, prendiamo la gemma rossa e torniamo a terra. Siamo nella parte inferiore della piramide **(4)** e dobbiamo "alzare" la statua. Tiriamo le tre colonne dal muro e posizioniamole esattamente sulle mattonelle colorate che vediamo sul pavimento.
In questo modo la statua si muoverà verso l'alto e una porta si aprirà al secondo piano. Saliamo sulla colonne e raggiungiamo la porta. Proseguiamo per lo scivolo di sinistra evitando, in cima, la mattonella-idolo che fa scattare una trappola: meglio fare subito un passo indietro. Prendiamo l'idolo d'oro e saliamo sullo scivolo superiore, prendiamo anche la gemma rossa e apriamo la porta (con il pulsante) per tornare nella stanza grande.
Al secondo piano ci sono due leve, quella di sinistra gira la statua, l'altra muove gli ingranaggi. La stanza ha anche quattro porte che naturalmente doppiamo aprire. Per aprirle dobbiamo posizionare tre dei quattro ingranaggi in fila tra la porta e la statua. Tirando la leva che muove la statua la porta si aprirà. Il problema è che la distanza tra ingranaggi e statua varia....il che rende tutto molto più complesso. In ogni caso dobbiamo aprire le porte in una certa sequenza: prima quella del pesce (disegno rosa), poi quella dell'uccello (disegno arancione), poi quella del giaguaro e per ultima quella con le tre teste. Iniziamo con quella del pesce, spostiamo l'ingranaggio più vicino verso la porta e quello davanti alla porta dell'uccello verso la statua. Usiamo l'ascensore per salire al piano superiore. Tiriamo la leva a destra e poi quella a sinistra. Scendiamo, entriamo e buttiamoci in acqua, stiamo sulla destra, evitando barracuda, piranha e quant'altro... torniamo in superficie. Raggiungiamo l'idolo dentro il muro di destra e infiliamo la chiave del pesce nella serratura dietro all'idolo (la chiave è stata trovata precedentemente nel corridoio). Torniamo in acqua e nuotiamo attraverso il cancello che si è aperto; nuotiamo verso il fondo e dietro alla colonna troviamo un pulsante, premiamolo. La colonna si alzerà. Usciamo e saliamo le scale sulla parete, poi sulla colonna al centro della sala (da noi sollevata) e infine raggiungiamo il piano di sopra. Seguiamo il corridoio, appendiamoci al bordo e dondoliamo a sinistra verso la torre di pietra. Dobbiamo raggiungere la cima della torre, usando anche la frusta. Sulla strada raccogliamo la barra d'argento. Infine arriveremo in cima.
Prendiamo l'idolo del pesce, lo specchio nella nicchia a sinistra e il cristallo rosso nella nicchia a destra; uccidiamo i soliti russi usando il fucile. Torniamo alla stanza degli ingranaggi saltando in acqua e facendo la strada al contrario (nel tragitto incontreremo soldati nemici da uccidere o evitare usando il pezzo di Taklit). Apriamo ora la porta dell'uccello (ingranaggio più vicino verso la porta, ingranaggio vicino alla porta del pesce da spingere all'esterno). Una volta entrati tuffiamoci in acqua e andiamo verso il fondo. Entriamo nel tunnel e riemergiamo in alto per recuperare l'idolo d'argento. Torniamo in acqua e rifacciamo la strada a ritroso. Usciti dall'acqua uccidiamo ragni e scorpioni evitando le trappole sul pavimento; davanti alla nicchia col la gemma blu c'è la terza trappola, evitiamola...poi torniamo al muro sgretolato e distruggiamolo con la parte di Urgon. Dentro la stanza troveremo una scaletta, saliamo e saremo praticamente in cima alla torre. Saliamo sulla piattaforma, prendiamo la gemma verde, e usiamo le scale per salire ancora. Quando si apre un po' la piattaforma prepariamoci per un lungo salto. Uccidiamo ragni e scorpioni, saliamo per lo scivolo di destra e raccogliamo il kit medico dopo aver tagliato la ragnatela.
Proseguiamo lungo il corridoio, prendiamo l'antidoto e premiamo il pulsante per aprire la porta. Entriamo nella stanza, scendiamo e raccogliamo l'idolo dell'uccello nella nicchia. La stanza si illuminerà.
Torniamo di sopra, apriamo il passaggio premendo il pulsante, torniamo alla torre, saltiamo in acqua e torniamo alla stanza degli ingranaggi. Apriamo la porta del giaguaro; arrampichiamoci a sinistra e uccidiamo il soldato russo dopo aver tagliato una ragnatela. C'è una trappola, saltiamola,

1 ALL'INTERNO DELLA PIRAMIDE

2 ATTENZIONE ALLA TRAPPOLA!

3 GLI INGRANAGGI

4 LA STATUA DA SOLLEVARE

5 LA STATUA ATTIVATA

6 LA VALLATA

entriamo nella stanza e uccidiamo un secondo soldato. Saliamo e uccidiamo altri due nemici, poi prendiamo l'idolo del giaguaro dalla nicchia. Torniamo alla stanza degli ingranaggi.
Facciamo attenzione ora: dobbiamo spostare gli ingranaggi come al solito, tiriamo la leva di destra e di sinistra e poi ancora quella di destra in modo che l'anello interno davanti alla porta sia vuoto. Entriamo e collochiamo i tre idoli sui piedistalli all'interno delle nicchie. Usciamo, avviciniamoci alla botola e caliamoci sotto uccidendo le guardie nella stanza usando il fucile.
Alla fine mettiamo lo specchio nelle mani della statua **(5)**; lo specchio riflette un raggio di luce che arriva dall'altro e aprirà così il passaggio per il livello successivo.

LIVELLO 10: VALLE DEGLI OLMECHI

Siamo in una larga valle con diverse zone collegate grazie a passaggi sugli alberi **(6)**. L'obiettivo è raggiungere la piramide alla fine della valle, sconfiggere un serpente enorme e recuperare il pezzo di Azerim, terza parte della Macchina Infernale.
Dopo esserci girati entriamo nell'apertura a sinistra e scendiamo; passiamo attraverso le liane uccidendo un serpente e allontanando il leopardo **(7)**. Ne incontreremo ancora, spariamo in alto per spaventarli, tanto non possiamo ucciderli. Corriamo lungo il ruscello fino al lago. Nel frattempo vediamo delle mattonelle incavate nel terreno: premendole si attiverà il ponte corrispondente. Tuffiamoci nel lago e prendiamo le monete d'oro nella caverna, poi torniamo alla prima mattonella e tagliamo le liane che coprono la grotta.
Entriamo e proseguiamo per il tunnel; sulla parete di sinistra vediamo come al solito un pezzo di muro parzialmente sgretolato: usiamo il pezzo di Urgon per romperlo del tutto e prendere l'idolo d'argento. Saliamo le scale e usiamo la frusta dal blocco di pietra per raggiungere la colonna al centro, da qui saltiamo sulla colonna vicina. Saltiamo e saliamo per le scale di destra; spingiamo il masso incassato nella parete. Cadremo su uno scivolo al buio. Saliamo sulla mattonella e corriamo verso la cavità per evitare la testa di pietra Olmec. La pietra cadrà vicino alla mattonella che aziona il primo ponte **(8)**.
Prendiamo le monete d'oro sopra e torniamo nella valle spingendo l'Olmec sulla mattonella. Il secondo ponte è vicino, ma non è ancora attivato. Torniamo nella grotta, nel tunnel, saliamo fino alla costruzione in pietra e prendiamo lo scivolo a sinistra fino alla grotta, entriamo. Siamo davanti al ponte.
Attraversiamolo poi arrampichiamoci a destra e raccogliamo alcune monete d'oro.
Passiamo la porta a sinistra, poi usciamo all'aperto e infine entriamo ancora nell'apertura alle nostra spalle. Prendiamo le scale e uccidiamo i serpenti. Premiamo il pulsante nella piscina e uccidiamo altri serpenti. Vicino alla colonna troviamo un blocco da spingere nel muro tre volte.
Arrampichiamoci e saliamo fino alla mattonella, fermiamoci e dopo esserci girati corriamo verso il basso uscendo dal tunnel per evitare il secondo Olmec.
Indy si aggrapperà alla sporgenza... molliamo la presa il prima possibile per non rimanere bloccati.
Spingiamo la seconda testa verso l'apertura nel muro e cadrà in prossimità della seconda mattonella a pressione. Torniamo giù e spingiamo la testa sulla mattonella per attivare il secondo ponte. Arrivano i russi!
Andiamo a sinistra verso la grotta **(9)** e con il solito giro arriviamo al ponte e attraversiamolo (uccidendo tutti i russi incontrati sul cammino!). Arrampichiamoci a destra, saliamo sulla piattaforma e proseguiamo dietro alle colonne. Con il machete tagliamo le liane e la vegetazione.
Passiamo ancora il ponte e proseguiamo fino alla piattaforma in basso. Usiamo la frusta per raggiungere l'altra piattaforma. Altri soldati cercheranno di farci la pelle... corriamo: meglio non affrontarli. Proseguiamo e scendiamo sulla roccia e giù fino al precipizio. Qui saltiamo dall'altra parte. Scendiamo, uccidiamo il serpente e prendiamo le monete d'oro vicino al pilastro caduto. Torniamo in alto e proseguiamo a destra passando sotto la roccia e saltando poi dall'altra parte. Infine entriamo nella caverna e arriveremo in una stanza con la cascata.
Tuffiamoci ed entriamo nel passaggio sotto la cascata. Emergiamo e saliamo in alto.
Premiamo il pulsante sul muro per svuotare la piscina; torniamo sotto e spingiamo la testa verso l'apertura nel muro finché si incastra.
Poi spingiamo il blocco vicino alla cascata: c'è un muro scalabile. Torniamo in cima alla cascata e premiamo il pulsante ancora... l'acqua irrompendo nella stanza spingerà la testa nella valle, proprio sopra la mattonella che aziona il terzo ponte.
Tuffiamoci e riemergiamo a destra, uccidiamo il serpente e passiamo nella stanza vicina. Qui saliamo le scale e attraversiamo il ponte, uccidiamo i serpenti e saliamo fino alle rovine. Scendiamo a sinistra fino a terra, entriamo nella grotta e prendiamo le monete d'oro, poi

8 LA MATTONELLA ATTIVA IL PONTE

7 ATTENZIONE AL GIAGUARO

TRUCCHI

squadra
doubleshot – aumenta la velocità di fuoco delle nostre armi
nc17 – aumenta il sangue, la violenza e le scene *splatter*
noshades – trasforma le missioni notturne in... diurne
whosyourboss – i nostri compagni ci daranno una mano...
hotstuff – i sospetti diventano più difficili da eliminare
justin – i sospetti non si arrendono mai!

Ecco un altro trucco per rendere più forti i nostri compagni di squadra. In particolare in questo modo non potranno essere danneggiati dalle nostre stesse pallottole. Apriamo il BloccoNote e con questo carichiamo il file "swat.cfg". Cerchiamo la riga con scritto "shootgoodguys=1" e cambiamola in "shootgoodguys=0".

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Un recente gioco di ruolo che ha ben impressionato la redazione grazie alla buona longevità, alla trama accattivante e ai numerosi ambienti di gioco in cui ci dobbiamo muovere. L'atmosfera è veramente da brivido!

Per prima cosa carichiamo il gioco dalla riga di comando usando la voce "esegui" dal menu Avvio o creiamo un collegamento all'eseguibile che lancia il gioco. Per esempio, se abbiamo installato il gioco nella cartella "C:\vampire" lanciamo il gioco così: "C:\Vampire\vampire.exe -console".
Premiamo poi "\" oppure "ù" oppure "~" per richiamare la console di comando e inseriamo i codici che seguono.

god 0 – disabilita l'invincibilità
god 1 – abilita l'invincibilità
cash * - aumenta il valore della cassa fino al valore

TRUCCHI

voluto (al posto di *)
dropcash * - diminuisce il valore della cassa fino al valore voluto (al posto di *)
xp * - aggiunge punti esperienza (inseriamo un valore al posto di *)
freecasting 1 - richiama una disciplina senza usare sangue
ai - disabilita l'intelligenza artificiale
addalldisciplines * - aumenta le discipline fino al valore voluto (da inserire al posto di *)
revive - ricarica l'energia
freeammo - munizioni infinite
kilime - morte istantanea
totals - mostra alcune informazioni
addthing * - rigenera alcuni oggetti (mettiamo il nome al posto di *)
framerate 1 - mostra il numero di fotogrammi generati al secondo
poisonme - per avvelenarci!
Diseaseme - per ammalarci!
damage me - per diminuire la nostra energia
whereis - mostra statistiche sul luogo in cui siamo
maxfps * - blocca il numero massimo di fotogrammi al secondo
freeze - congela gli avversari
pause - pausa, per favore!
Resume - per riprendere il gioco
emit * - al posto di * mettiamo "fire" o "gas" e guardiamo l'effetto che fa!

jump - questo codice ci permette di andare istantaneamente in un determinato livello o in un punto preciso di un livello. Per esempio, scrivendo "jump Monastery2 1" andremo al punto 1 del livello Monastery2. Facciamo molta attenzione a questo codice: possiamo alterare il corso della nostra avventura!

Ecco una lista completa dei livelli ai quali possiamo accedere:

Convent
ConventDay

9 LA STATUA NELLA ROCCIA

11 I CRISTALLI BLU

10 IL GRANDE SERPENTE

torniamo su. Nella stanza seguente dobbiamo recuperare le erbe medicinali dalla sporgenza e sinistra e usare la frusta per attraversare il burrone. Raggiungiamo la stanza con la fiaccola, prendiamo le monete e uccidiamo un po' di serpenti. Premiamo il pulsante per aprire la porta ed entrare nel passaggio. Premiamo il pulsante a destra e torniamo di corsa nella caverna perché la porta si chiuderà alla svelta. Saliamo sui blocchi e saltiamo a destra sul tetto della stanza con la fiaccola, saltiamo ancora e proseguiamo fino alla caverna. Saltiamo sulla statua a forma di testa di giaguaro, poi saliamo a sinistra e saltiamo sulla lingua del serpente di pietra. Da qui saltiamo davanti alla porta entrandoci alla svelta. Scendiamo verso destra fino alla statua-pilastro. Spingiamola per trasformarla in un ponte. A questo punto facciamo tutta la strada a ritroso per poter usare questo nuovo ponte. Entriamo nella caverna con i pilastri e scendiamo fino al burrone, poi usiamo la frusta per arrivare dall'altra parte. Strisciamo sotto la colonna più bassa per prendere le monete d'oro, poi saliamo sulla colonna, voltiamoci saliamo sulla piattaforma e

prendiamo le monete. Torniamo giù e arrampichiamoci sulla colonna rovesciata, usiamo le due piattaforme per arrivare fino alle scale di pietra. Uccidiamo i serpenti e saliamo le scale, ecco la piramide. Scacciamo il leopardo e prendiamo l'erba medicinale vicino alla base delle scale della piramide. Saliamo e prendiamo l'idolo d'oro. Siamo all'interno della piramide.
Dobbiamo sconfiggere il terribile serpente gigante (10). Per uscirci dobbiamo colpire l'orrendo animale usando gli spuntoni che escono dal pavimento e che vengono attivati dalle mattonelle a pressione che troviamo agli angoli della stanza superiore. Per raggiungerla dobbiamo levitare usando la parte di Azerim vicino ai cristalli blu. Dobbiamo continuare a salire/attivare/colpire circolarmente per i quattro punti, evitando anche i serpenti che ci vengono lanciati contro. Per aprire i cancelli dobbiamo accendere le torce all'ingresso con l'accendino. Per prima cosa naturalmente dovremo prendere il pezzo di Azerim, magari utilizzando il pezzo di Taklit.
Morto Quetzalcoatl si aprirà un passaggio. Levitiamo usando la il pezzo di Azerim (11)

12 PRIGIONIERI!

sotto al cristallo blu corrispondente al passaggio appena aperto per uscire. Volodnikov ci catturerà rubandoci ogni nostro avere. Così finisce questo livello.

LIVELLO 11: V. I. PUDOVKIN

Ecco un livello pieno di nemici e teson da raccogliere (12), ma allo stesso tempo abbastanza corto.
Non abbiamo più alcun oggetto: né i pezzi raccolti con fatica, né le armi. Ricordiamo che per affrontare i nemici spesso la soluzione migliore é usare il pezzo di Taklit (una volta ritrovatol). Bussiamo alla porta per richiamare la guardia. Poi saliamo sul letto e apriamo il condotto di ventilazione. Bussiamo di nuovo e subito dopo entriamo nel condotto prima che la guardia apra la porta. Appena entra il soldato a cercarci scendiamo (13) e usciamo di corsa, chiudendo la porta e bloccandolo dentro.
Guardiamo le prime due porte a sinistra in corridoio: dietro alla prima c'é una leva che fa accorrere il russo della stanza accanto. Usciamo in corridoio ed entriamo nella stanza della guardia dove troviamo la parte di Taklit. Torniamo in corridoio entriamo nella stanza in fondo evitando la guardia con l'invisibilità, apriamo la porta e recuperiamo il nostro inventario. Mancano ancora degli oggetti però. Torniamo nella stiva e saliamo sulla cassa rossa al centro della stanza. Saltiamo sulla blu e raggiungiamo il secondo ponte. Uccidiamo alcune guardie e rubiamo un po' di armi.
Proseguiamo verso prua, nella porta a sinistra uccidiamo due nemici e prendiamo la cassa; prendiamo il pezzo di Urgon e un kit medico nella piccola stanza sopra la scala al piano superiore. Uccidiamo la guardia.
Torniamo di sotto e andiamo nel lato con le due porte. Le cabine dietro alle porte sono simmetriche. In una troviamo una coppia di nemici che sorvegliano la cassa, nell'altra troviamo un muro sgretolato da far saltare con la parte di Urgon. Uccidiamo un nemico e prendiamo la cassa su per le scale

13 BUSSIAMO ALLA PORTA

Torniamo in corridoio. Il passaggio a destra porta al ponte superiore e la scaletta porta alla stiva. Ci serve il pezzo di Azerim Andiamo a destra e nelle cabine troveremo un idolo d'argento, uno d'oro, soldi, un kit medico e diversi nemici sparsi qua e là. Avanziamo e saliamo, poi usiamo il pezzo di Urgon sul muro. Uccidiamo i soldati , saliamo per le scale che portano al ponte del Capitano. Dopo il discorso di Volodnikov **(14)** raccogliamo il pezzo di Azerim e torniamo sul ponte, poi scendiamo verso le cabine e scendiamo per le scale in fondo al corridoio e torniamo alla stiva. Avviciniamoci al camion e prendiamo i soldi, poi uccidiamo tutte le guardie aprendo tutte le porte. Usiamo anche le granate. Andiamo alla gru e usiamo il pannello di controllo per muovere le casse in modo da sollevare quella contenente il cristallo blu. Ora possiamo usare il pezzo di Azerim per levitare, raggiungere il piano di sopra ed entrare nella porta a sinistra Cerchiamo una leva e tiriamola, saliamo per la scala appena attivata. Apriamo la porta della stanza e lanciamo una granata, poi entriamo, raccogliamo la manovella e uccidiamo quanti più nemici possiamo **(15)**. Torniamo in basso e prendiamo le monete d'oro ai piedi della gru, poi inseriamo la manovella nel meccanismo per attivare l'argano e calare in acqua la scialuppa. Via.. anche questo è finito.

LIVELLO 12: MEROE

In questo livello dovremo, come primo obiettivo, sistemare in modo opportuno le grandi lenti che troveremo all'interno delle quattro piramidi Vicino alla prima piramide vediamo un'apertura nel muro. Avviciniamoci e incontreremo un ragazzino spaventato dalle iene che gironzolano attorno Parliamogli e uccidiamo poi le iene (la soluzione migliore è usare la jeep) per ottenere la sua gratitudine **(16)**. Giriamo intorno alla piramide e vedremo un piccolo magazzino. Spariamo alla finestra così da rivelare un buco nel muro Entriamo e prendiamo il bazooka, i razzi, il secchio, il kit medico e la catena **(17)**. Usciamo e andiamo alla miniera, poi usiamo la catena per attivare il macchinario dopo aver azionato la leva. Scendiamo usando le piattaforme del macchinario **(18)**. Una volta giù guardiamo il carrello della miniera e prendiamone una ruota; proseguiamo e dopo aver ucciso i soliti scorpioni prendiamo l'orologio vicino allo scheletro. Torniamo al macchinario e saltiamo su una piattaforma mentre sale scendendo quanto prima a terra non appena in alto.

Andiamo verso le rotaie e vedremo il ragazzino di prima. Diamogli l'orologio e lui ci recupererà il cristallo all'interno del tunnel. Torniamo al magazzino e notiamo che la piramide può essere scalata **(19)**. Raggiungiamo la cima. Entriamo nella piramide, andiamo a destra, poi saltiamo a sinistra, uccidiamo il ragno e scendiamo. Accendiamo la torcia a forma di serpente e utilizziamo il pezzo di Urgon sul muro diroccato per uscire. Scendiamo e spingiamo il masso. Saliamoci ed esaminiamo le pareti della piramide. Da qui raggiungiamo il bordo della balconata La porta è chiusa Muoviamo il blocco e risaliamo la piramide, poi premiamo il pulsante nella nicchia e saltiamo giù. Prendiamo l'idolo d'argento sul muro ed entriamo nella piramide. Muoviamo il blocco blu, saliamoci e prendiamo la gemma blu nella nicchia a sinistra.

Andiamo avanti nella piramide e andiamo a sinistra dopo aver ucciso il ragno; andiamo verso la piscina e attacchiamo il secchio al macchinario di legno. Capiremo poi perchè Arrampichiamoci per la scaletta, proseguiamo fino alla ragnatela e arrampichiamoci a destra, voltiamoci e saltiamo sulla piattaforma. Andiamo avanti nel corridoio, uccidiamo i serpenti in fondo e avviciniamoci al sarcofago vicino al quale troviamo una gemma rossa. Nel corridoio saliamo a destra sulla scala, scendiamo nella botola e usiamo il pezzo di Urgon per far saltare il muro. Premiamo il pulsante a destra per abbassare un blocco a destra e aprire così un passaggio Saltiamoci su e proseguiamo, strisciando a destra prendiamo le erbe medicinali e la gemma blu

14 IL COMANDANTE E IL SUO VICE

15 ANCORA SULLA NAVE

16 UN VIAGGIO IN JEEP

TRUCCHI

OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Uprising 2 ha meritato in passato un ottimo voto su GMC grazie all'azione frenetica e coinvolgente unita all'elemento strategico, sempre presente. È uno degli esponenti del filone "azione&strategia" con grafica, effetti sonori e luminosi di primissimo piano. Le missioni, pur non essendo molto varie, sono piuttosto impegnative... Durante il gioco premiamo M per far apparire la console dei trucchi, poi inseriamo i codici e premiamo INVIO per attivare i corrispondenti trucchi:

dangerous - munizioni infinite
chump - invincibilità

TRUCCHI

slick - suicidio
done - vinciamo automaticamente il livello
tuff ass - super armi
way mo money - aumenta di 5000 il totale del denaro
yoyo - invincibilità
chump + [INVIO] + chump - super velocità e invincibilità
stormy - pioggia
clearsky - tempo sereno
flurry - neve!

WORMS ARMAGEDDON

Un gioco semplice e geniale allo stesso tempo, divertente e facile ma contemporaneamente impegnativo. Con la nostra squadra di vermi dovremo lottare contro altre squadre, in una specie di guerra, riletta però in chiave ironica.
Per attivare i trucchi bisogna raggiungere la medaglia d'oro nelle diverse sezioni di training.

Basic Training - I Worms sanguinano quando colpiti quando questa opzione è abilitata. L'opzione appare sotto il menu Game Options vicino alla lettera "R." del replay.
Artillery Range - Le granate saranno più potenti quando questa opzione è abilitata.
Rifle Range - Il fucile sarà più potente quando questa opzione è abilitata.
Super Sheep Racing - Le pecore d'acqua saranno attivate quando quest'opzione è attivata. L'opzione appare sotto il menu Weapon Options tra "Start with superweapons" e "Super weapons on/off".
Euthanasia - L'arco funziona meglio quando questa opzione è abilitata. Questa opzione appare sotto il menu Weapon Options.
Crazy Crates - L'opzione appare nel menu "Game Options".

Completiamo le seguenti missione per abilitare i corrispondenti trucchi:

Missione 4 - vista laser
Missione 8 - jetpack
Missione 13 - cammino veloce

17 FACCIAMO SALTARE IL GABBIOTTO

dopo aver eliminato gli scorpioni. Raggiungiamo la stanza più in alto, la stanza della lente, e attiviamola accendendo il legno sul piedistallo al centro. Usciamo, andiamo a destra, scendiamo per lo scivolo, oltrepassiamo la ragnatela. C'è una torcia a forma di serpente, accendiamo e proseguiamo a sinistra e poi ancora verso il basso.
Facciamo le scale e andiamo a sinistra dopo aver ucciso i serpenti. Premiamo il pulsante, poi entriamo nel passaggio, accendiamo la torcia, e arrampichiamoci verso il passaggio in alto. Da qui possiamo raggiungere le tre piramidi. Andiamo dritti, poi saltiamo sulla piattaforma e qui premiamo il pulsante che alza un blocco di pietra, anche se per poco tempo. Velocemente torniamo indietro, entriamo a destra ed estraiamo il masso in modo che l'altro masso non ci cada addosso. Adesso possiamo salire e appenderci alla parete, andando a destra fino alla piattaforma. Lasciamoci cadere. Saliamo a avanziamo fino al bivio, prendiamo la destra (20), saliamo sui sarcofaghi e spingiamo il blocco nella stanza in alto. Uccidiamo i mille serpenti ed entriamo. Siamo alla base della seconda piramide. Dietro al blocco c'è un'uscita. passandoci però richiameremo i russi. Quindi andiamo nella cripta di destra e da qui nell'altra, arrampichiamoci su per prendere la gemma verde. Giriamoci e più avanti usiamo il pezzo di Urgon sul muro. Il passaggio a sinistra vicino alla torcia porta alla stanza della lente. Attiviamola accendendo i legni sul piedistallo. Torniamo dove abbiamo usato il pezzo di Urgon, poi verso le cripte in basso e prendiamo l'idolo d'oro dalla cripta con il tetto crollato. Torniamo ai sarcofaghi.
Superiamo il blocco con l'occhio disegnato usando il pezzo di Taklit per diventare invisibili; uccidiamo i serpenti nella stanza con gli scheletri, poi cerchiamo il muro diroccato vicino a una colonna e distruggiamolo del tutto. Prendiamo le monete d'argento e saliamo usando le tombe di sinistra. Uccidiamo i ragni, saliamo per le scale di destra e proseguiamo per il corridoio fino al bottone che apre la botola in alto per poco tempo. Quindi: premiamo il pulsante e saliamo subito sulla mattonella vicino che si è alzata, poi giriamoci in modo da avere il muro dietro di noi e saliamo al piano sopra. Cerchiamo l'altro pulsante, premiamolo, andiamo sul masso grigio, percorriamo il corridoio e raggiungiamo il piano superiore. Ancora andiamo sulla mattonella e prima che il soffitto si richiuda usiamo la parte di Azenm per levitare. Giunti nel piano più elevato azioniamo finalmente la lente con l'accendino e riutilizziamo la parte di Azenm per tornare di sotto. Torniamo per il tunnel usato prima, torniamo nella stanza dei sarcofaghi e usciamo nel corridoio verso l'ultima piramide, a destra. Saltiamo in fondo e arrampichiamoci in alto. Entriamo a destra nella stanza e rompiamo il muro di sinistra, dove troviamo monete d'oro ed erbe medicinali. Usciamo e fracassiamo l'altro muro e poi ancora un muro. Entriamo nel passaggio, scendiamo le scale e arrampichiamoci nella sporgenza per prendere una barra d'argento. Torniamo giù fino a vedere i carrelli e le rotaie della miniera. Prendiamo le erbe medicinali e saltiamo poi nella piattaforma rimanendo appesi e dondolando a sinistra fino a quando potremo nalzarci.
Prendiamo la barra d'oro nella buca a sinistra. Eliminiamo i ragni nel corridoio e vedremo una stanza, raggiungiamola spostando il blocco e salendoci sopra. Uccidiamo il ragno e con le scale arriviamo in cima; da qui saltiamo nell'altra stanza. Prendiamo i legni e appendiamoci alla sporgenza mentre saltiamo verso la stanza di prima. Andiamo a sinistra, alziamoci, arrampichiamoci e andiamo a sinistra dopo aver ucciso il ragno. Usiamo la fusta per salire, saltiamo sulla piattaforma a destra e arrampichiamoci. Dentro la stanza della lente usiamo il legno sul blocco e accendiamolo.
Il quarto e ultimo raggio colpirà un posto nel deserto. Cerchiamo lì la statua. Usciamo dalla piramide, torniamo sotto, rompiamo il muro ed eliminiamo i russi dall'alto. Scendiamo e

18 LA MACCHINA DELLA MINIERA

19 LA PIRAMIDE SI PUÒ SCALARE!

20 I SARCOFAGHI

21 SEGUIAMO IL RAGGIO DI LUCE

22 LA MAPPA DEGLI SCAMBI

23 LA CASSA CON IL FUSIBILE

finiamoli. Vicino alle rovine prendiamo il kit medico. Cerchiamo le quattro zone nel deserto indicate dai raggi. Ogni volta che saliamo su una mattonella appare una statua. Mettiamo l'occhio di cristallo in ciascuna statua; apriranno una porta nella prima piramide. Il raggio della terza piramide colpisce un blocco vicino alle rovine dalle quali siamo partiti **(21)**. Premiamo il blocco e facciamo la solita cosa con la statua. Il quarto raggio viene riflesso dal laghetto fatto in precedenza col secchio e colpisce una zona dove troviamo la corrispondente statua. Così sono aperti i quattro blocchi della porta dorata. Ora prendiamo una tanica di benzina dalla jeep ed entriamo nella stanza appena aperta. Cerchiamo il carrello rotto e aggiustiamolo con la ruota che abbiamo nell'inventario e la benzina. Entriamo nel carrello per concludere il livello.

LIVELLO 13: LE MINIERE DI RE SALOMONE

Iniziamo dunque il livello sul carrello. Rimaniamoci fino alla costruzione in legno sulla destra. Entriamo, prendiamo il kit medico e guardiamo con attenzione la mappa. Non sarà facile trovare tutti gli scambi. Comunque guardiamo anche la scatola dei fusibili dietro alla mappa **(22)** e notiamo che ne manca uno. Ci serve anche olio per il quarto. Sul tetto della costruzione vediamo anche un inquietante messaggio. Torniamo al carrello. Oltrepassiamo le due porte, scendiamo e avviciniamoci alla cassa sul carrello abbandonato sulla destra. Nella cassa troviamo il fusibile **(23)**, dietro le casse in un angolo troviamo un cristallo blu. Esploriamo i due corridoi vicini: a sinistra troviamo una scatola di dinamite (TNT). Facciamola esplodere (da lontano!) per prendere l'idolo. Dall'altra parte (destra) si arriva alla piramide. Torneremo qui a fine livello. Per ora torniamo al carrello e procediamo lungo la strada che ci riporta alla casupola degli scambi. Installiamo il fusibile al posto giusto e tiriamo la prima leva. Attenzione ai Russi ora. Torniamo al carrello e procediamo evitando i colpi e i tubi che scendono dall'alto. Quando incontriamo un carrello con due russi teniamoci a una certa distanza. Presto metteranno una trappola per noi: aspettiamo fino all'esplosione. Usciamo dal carrello e uccidiamo le guardie rimaste facendo attenzione al cavo elettrico. Entriamo nella stanza e prendiamo la chiave dal tavolo. Torniamo al carrello, proseguiamo fino al primo scambio e scendiamo. Qui raccogliamo il kit medico e nei paraggi eliminiamo i serpenti e recuperiamo il cristallo blu. Torniamo sul carrello e proseguiamo fino allo spiazzo dopo il terzo scambio. Uccidiamo i nemici e nella stanza con l'armadietto usiamo la chiave **(24)**. Troviamo dell'olio e alcune armi oltre a un kit medico. Andiamo al quarto scambio con il carrello, raccogliamo il tesoro dietro alla colonna di destra e usiamo l'olio sullo scambio. Andiamo alla stanza degli scambi, eliminiamo i nemici e azioniamo la leva quattro (un carrello di nemici cadrà nel burrone), la leva tre e poi ancora la quattro.

24 LA STANZA CON L'ARMADIETTO

Torniamo al carrello e mentre passiamo allo scambio due vedremo un filmato dove i nemici usano il bazooka; proseguiamo verso il tre e scendiamo. Eliminiamo altri russi e avviciniamoci alla zona con il laghetto; uccisi i nemici andiamo a destra e saliamo a sinistra. Prendiamo il kit medico vicino allo scheletro e torniamo al carrello; avanziamo fino a dopo il laghetto e superato il tratto di intersezione tra i binari, torniamo indietro sempre col carrello fino alla stanza con la piscina.
Scendiamo e saltiamo sulle casse galleggianti; usiamo la frusta vicino alla cascata per raggiungere la stanza dietro alla cascata dove raccogliamo l'Occhio di Horus. Saltiamo in acqua e nuotiamo nel passaggio subacqueo e prendiamo la gemma rossa. Il tunnel ci porta in diversi punti: alla fossa rimasta dopo l'esplosione del bazooka, a un

TRUCCHI

Missione 16 - invisibilità nel gioco in rete
Missione 20 - gravità lunare
Missione 25 - il mondo diventa indistruttibile
Missione 33 - Super Banana Bomb
Se raggiungiamo l'Elite rank potremo attivare l'invincibilità durante il gioco in modalità Deathmatch
Se vinciamo una medaglia d'oro e raggiungiamo l'Elite rank in tutte le missioni avremo accesso a tutte le opzioni del gioco.

SHOGO: AMD

***Shogo* è uno sparatutto tridimensionale in soggettiva nel quale dovremo risolvere le missioni alla guida di diversi robot, seguendo una sceneggiatura interessante e coinvolgente, che ricorda le atmosfere dei cartoni animati giapponesi.**

Premiamo T e poi inseriamo i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

mpgod - invincibilità
mpkfa - armi, armatura e punti-vita al massimo
mphealth - ci rimette completamente in salute!
Mpammo - munizioni a volontà
Mparmor - armatura al massimo
Mpclip - abilita/disabilita la modalità "no clipping" che permette di passare attraverso i muri
Mppos - mostra a video le coordinate
Mpcamera - modifica la telecamera
Mplightscape - modifica le luci
Mpmech - permette di usare mech differenti
world (XXXX) - permette di saltare di livello. Al posto di XXXX inseriamo uno dei seguenti nomi:

01_Ambush
02_Quarters
03_MCA_Dock
04_Shuttlebay
05_LZ_Minotaur
06_Entrance
07_Avernus1
08_Airshafts

TRUCCHI

- 09_Comm1
- 10_Comm2
- 12_Comm3
- 13_New_MCA
- 14_Maritropa1
- 15_Depot
- 16_Slums
- 17_Lost_Cat
- 18_Slums
- 19_Rendezvous
- 20_Maritropa1
- 21_Maritropa2
- 22_Tram
- 24_CMC_Sec1
- 25_CMC_Sec2
- 26_Tram
- 27_New_MCA
- 28_Airshipdock
- 29_Airship
- 30_Research
- 31_Avernus1
- 32_Museum
- 33_Quarters
- 34_Energy_Plant
- 34_Spires
- 35_Command
- 35_Fortress
- 36_Elevator
- 36_Kato_Center
- 37_Gabriel

25 SEMBRA UN FILM...

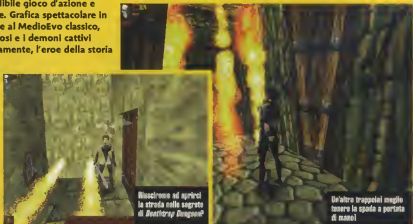
26 LA PIRAMIDE

idolo d'oro e a una stanza con alcuni sarcofaghi. Vicino alla grate c'è una gemma rossa.
Tomiamo fino al carrello e con questo allo scambio cinque dopo aver attivato la leva quattro nella cabina comandi. Scendiamo a terra nei pressi del quinto scambio e proseguiamo sui binari a piedi dopo aver ucciso i nemici. Dove i binari si interrompono usiamo la frusta per arrivare dall'altra parte; passiamo le porte e dopo aver ucciso i ragni prendiamo la gemma verde in fondo. Sul muro di sinistra vediamo una parete sgretolata: usiamo il pezzo di Urgon. Uccidiamo i serpenti e avanziamo facendo attenzione alla trappola che attiva le solite lame. Entriamo e prendiamo la Gemma Blu di Re Salomone e subito facciamo un salto indietro. Oppure usiamo la frusta sulla gemma. Tomiamo al carrello **(25)**. Saliamo e oltrepassiamo la prima porta; scendiamo in corrispondenza delle casse. Saliamo a sinistra e spostiamo la cassa attaccata al muro per entrare nel passaggio. Prendiamo il kit medico, uccidiamo il ragno e spariamo ai barili per fare piazza pulita. Possiamo così salire per la scaletta, saltare sulla piattaforma, superare il burrone, usare il machete sulle ragnatele ed entrare finalmente nella grotta. Saliamo sui massi e recuperiamo la Gemma Rossa di Re Salomone.
Tiriamo una granata dentro il buco dietro alla gemma per uccidere i serpenti. Intanto appena presa la gemma la stanza inizierà a distruggersi... buttiamoci alla svelta nella botola e torniamo al carrello.
Proseguiamo fino alla stanza con le colonne colorate e la piscina, prendiamo un kit medico e tuffiamoci in acqua. Nel tunnel a destra prendiamo la gemma rossa e proseguiamo sino al bivio, andiamo a sinistra e prendiamo fiato appena possibile. Usciamo dall'acqua e saltiamo sul masso per sfruttare le due piattaforme e arrivare alla caverna.
Con qualche altra acrobazia raggiungiamo la Gemma Verde di Re Salomone. Prendiamola e buttiamoci in piscina per poi tornare al carrello. Ora andiamo nella stanza con i due tunnel (ci siamo stati prima) e andiamo a destra fino alla piramide. Eliminiamo i numerosi nemici. Mettiamo l'Occhio di Horus al suo posto sul piedistallo e la piramide salirà **(26)**.
Saltiamo sulle impalcature a fianco e mettiamo la gemma rossa a destra e la verde a sinistra. Ora la piramide salirà ancora e si aprirà lo scomparto per la gemma blu. Scendiamo, saliamo sulla mattonella dipinta, levitiamo verso la nicchia blu e finalmente posizioniamo anche la gemma blu che apre una porta alla base della piramide. Torniamo giù, entriamo, tiriamo la leva e dopo esserci girati proseguiamo fino al burrone.
Qui usiamo la frusta per raggiungere la fine del livello.

IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la terza parte della guida a *Indiana Jones*!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IN REGALO IL GIOCO COMPLETO DEATHTRAP DUNGEON!

Per un imprevisto contrattempo, *Deathtrap Dungeon* è "slittato" al mese prossimo: sul numero di dicembre di GMC troveremo quindi questo incredibile gioco d'azione e d'avventura davvero eccezionale. Grafica spettacolare in 3D in un universo fiabesco simile al MedioEvo classico, dove la magia, gli esseri mostruosi e i demoni cattivi sono all'ordine del giorno. Ovviamente, l'eroe della storia siamo noi, pronti a esplorare ambienti suggestivi come i sotterranei di un castello infestato dai fantasmi o un labirinto invaso da presenze oscure. Potremo scegliere di impersonare la graziosa Red Lotus o il temibile Chaindog, due fieri guerrieri pronti a tutto. Un ottimo sistema grafico, musiche ed effetti degni di un film sono solo una parte del divertimento che ci attende tra i mille trabocchetti e passaggi segreti di *Deathtrap Dungeon*. Chiudiamo nell'armadio i peluche impressionabili e affiliamo la nostra ascia bipenne!

Riusciremo ad aprirci la strada nelle segrete di *Deathtrap Dungeon*?

Un'altra trappola! meglio tenere la spada a portata di mano!

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO DEATHTRAP DUNGEON IN REGALO

Questo mese Giochi per il Mio Computer presenta in esclusiva il demo di *Grand Prix 3*, l'eccezionale capolavoro di Geoff Crammond! Inoltre, potremo giocare a un altro eccezionale simulatore di guida, questa volta a due ruote, l'italianissimo *Superbike 2001*. Potremo poi provare due demo di giochi sparatutto 3D/azione, *Hitman - Pagato Per Uccidere* e *No-One Lives Forever*. Infine, due simulazioni per chiudere la lista di demo di questo mese: *Crimson Skies*, simulatore di volo di casa Microsoft, e *Homeworld: Cataclysm*.

DEMO DEL MESE

GRAND PRIX 3

MICROPROSE

Pentium II 266, 32 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

Pochi sono i programmatori che si affidano solo alle proprie forze per fare creare dei capolavori. Tra questi sicuramente c'è Geoff Crammond, un autentico genio che negli ultimi dieci anni ha tenuto banco per quanto riguarda i simulatori di guida di Formula 1. A questa regola non sfugge certo la sua ultima creatura, *Grand Prix 3*, che questo mese GMC ha in esclusivai in questo demo potremo partecipare a un mini-Gran Premio di Formula 1 e provare l'ebbrezza della velocità.

[illegible] vede[illegible] altre [illegible] macchine e dovremo compiere tre giri del circuito. Ad ogni prova che vorremo provare, oltretutto, cambieremo macchina. Passeremo, infatti, dalla Ferrari alla Mercedes, passando per la Benetton o per la Jordan. A causa dell'estrema precisione nella programmazione dei parametri del gioco e delle macchine, le squadre sono quelle del Campionato Mondiale del 1998. Questa precisione è, comunque, abbinata a un grande sistema grafico, capace di supportare perfettamente la versione software del gioco quanto quella accelerata via hardware. L'aspetto più interessante del demo è quello di poter dosare gli aiuti in pista. Il nostro consiglio è di iniziare con tutti gli aiuti attivi, per poi procedere e eliminarli tutti uno per volta. Questa impresa, possiamo assicurarlo, non è affatto semplice. Dalla partenza fino all'ultima curva dovremo essere sempre attenti alla gara e capaci di saper leggere dove fare i sorpassi e dove rischiare di più con l'alta velocità. Anche se la gara è molto corta, possiamo stare tranquilli che ci sarà da divertirsi e impegnarsi. E tanto.

CONTROLLI PRINCIPALI
A Per accelerare
Z Per frenare
, Per svoltare a SX
. Per svoltare a DX
SPAZIO Per salire di una marcia
SHIFT Per scalare di una marcia
ESC Per uscire dal gioco
P Per mettere la pausa
R - Per vedere il replay

AIUTI ALLA GUIDA
F1 - Per attivare il freno automatico
F2 Per attivare il cambio automatico
F3 Per attivare la direzione vettura automatica
F4 - Per attivare l'indistruttibilità
F5 Per attivare la traiettoria ideale
F6 - Per attivare la marcia consigliata
F7 Per attivare l'accelerazione assistita
F8 - Per attivare lo sterzo assistito

VISUALI
Freccia DX Posto di guida
Freccia SX Bordo pista
Freccia Su Macchina davanti
Freccia Giù Macchina indietro
PGSU Per scorrere le visuali dalla vettura

Per riuscire a compiere questo sorpasso dobbiamo restare sulla nostra traiettoria e imporci sui i nostri avversari.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Sharewere, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati delle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sue descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto e destra hanno le stesse funzionalità di quelli delle sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo carcando.

Nello spazio dedicato al software, questo mese troviamo le librerie DirectX7.0e, indispensabili per poter giocare con i demo. Troveremo poi Paint Shop Pro 5.0 Evaluation, ottimo programma di grafica, e Acrobat Reader 4.05 in italiano, l'indispensabile programma per poter visionare i file in formato PDF. Troveremo inoltre la Promozione TIN.it per navigare gratis su Internet e Aquari, un bellissimo screen saver.

NEL BLU DIPINTO DI ROSSO

CRIMSON SKIES
MICROSOFT

Pentium II 233, 32 MB di RAM, 80 MB su disco fisso, DirectX 7.0e, richiede schede 3D (Direct3D)

Anno Domini 1937. La storia non è proprio come la conosciamo. Nathan Zachary ha organizzato un gruppo di pirati dell'aria che combattono contro tutti e tutto per prendere possesso dei trasporti tra gli Stati Uniti d'America (nel pieno della Grande Depressione) e l'Europa. Eccoci, quindi, a bordo di curiosi aerei con quattro ali, storte e futuristiche, veloci e pericolosi, pronti a fare carne bruciata di qualunque velivolo si avvicini alla nostra base. Grazie ai nostri futuristici caccia e agli Zeppelin (i giganteschi dirigibili), ci potremo sfidare nei cieli dell'Atlantico, in interessanti duelli aerei all'ultima mitragliata. In questo demo, potremo provare a portare a termine le prime missioni del gioco, imparando a regolare al meglio il nostro caccia, con diversi tipi di armi. Avremo a disposizione parecchi tipi e calibri di proiettili per abbattere i caccia che cercheranno di riportarci a terra a tutti i costi, oltre a improbabili razzi, utili per colpire le strutture di terra o fare un bel po' di caos nel cielo. Velocissimo e graficamente accattivante, *Crimson Skies*, è decisamente uno dei migliori simulatori di volo, dedicato soprattutto per chi non vuole leggersi un manuale di gioco pesante quanto un sacco di mattoni.
Pronti a fare piazza pulita?

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia SU Per alzare il muso del caccia
Freccia GIÙ Per abbassare il muso del caccia
Freccia SX/DX – Per far ruotare il caccia su stesso a SX/DX
, – Per cabrare a SX
Per cabrare a DX
ì Per aumentare la velocità
' – Per diminuire la velocità
da 1 a 9 – Per settare la velocità a valori fissi da 0/8 a 8/8
SPAZIO – Per fare fuoco con la mitragliatrice
X Per sparare i razzi
F3/F4 – Per selezionare le mitragliatrici in senso orario/anti-orario
F5/F6 – Per selezionare i razzi in senso orario/anti-orario
E – Per selezionare il nemico (od obiettivo) successivo
MAIUSC + E Per selezionare il nemico (od obiettivo) precedente
CTRL + E Per selezionare il nemico (od obiettivo) più vicino
W – Per selezionare l'alleato successivo
MAIUSC + W Per selezionare l'alleato precedente
CRTL + W Per selezionare l'alleato più vicino

Il nostro aereo sta puntando dritto verso uno zeppelin: un paio di colpi e il gioco è fatto!

007 IN GONNELLA

NO-ONE LIVES FOREVER
EA/FOX INTERACTIVE

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 190 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D) con 8 MB di RAM

Siamo nel 1967 e impersoniamo Cate Archer, una seria professionista delle forze del bene. Lavoriamo per conto della UNITY, una "società" di controspionaggio; la bella Cate è una versione femminile del più famoso James Bond.
Il gioco si presenta come il più classico degli sparatutto 3D, con una strizzatina d'occhio al genere delle avventure. Impersonando la spia più carina dell'ultimo secolo, vagheremo per tutto il mondo per cercare documenti segreti e riportare a casa importanti microfilm per poter "ricattare", magari, qualche potente del mondo. In *No-One Lives Forever*, potremo gustarci un sistema grafico davvero notevole e molto colorato. Potremo provare il livello Training, utile per impratichirci dell'interfaccia di gioco, e i primi livelli del gioco, tra musulmani cattivi e spie pericolosissime! Tra una spilla che diventa molto utile per "affettare" un avversario e una boccetta d'acido, tanto potente da scogliere il corpo di un uomo morto, dovremo essere pronti a infiltrarci nelle basi segrete dei nostri nemici e riportare a casa la nostra cara (e molto carina) pelle. Impugniamo la nostra fedele pistola e prepariamoci ai duelli a fuoco...

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia Su - Per avanzare
D - Per indietreggiare
S - Per spostarsi a SX
F - Per spostarsi a DX
Freccia SX - Per svoltare a SX
Freccia DX - Per svoltare a DX
SHIFT SX - Per correre
A - Per saltare
Z - Per abbassarsi
BACKSPACE - Per voltarsi
CTRL SX - Per sparare
SPAZIO - Per usare un oggetto
R - Per ricaricare l'arma
] - Per selezionare l'arma successiva
[- Per selezionare l'arma precedente
PGUP - Per guardare in alto
PGGIÙ - Per guardare in basso
/ - Per azionare la visuale libera (guidare con il mouse)
FINE - Per centrare la visuale
I - Per vedere l'inventario
C/V - Per zoomare verso l'interno/l'esterno

Anche se siamo una spia in gonnella, non vuol dire che dobbiamo fare tanti complimenti...

GUERRA NELLO SPAZIO

HOMEWORLD: CATACLYSM
SIERRA

Pentium II 266, 32 MB di RAM, 51 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D, OpenGL) con 4 MB di RAM

Homeworld: Cataclysm è il seguito di *Homeworld*, realizzato nel 1999. Anche in questo gioco dovremo guidare la nostra flotta verso la conquista e l'esplorazione del profondo e buio spazio siderale. In *Homeworld: Cataclysm* organizzeremo la nostra flotta, cercando di raccogliere un alto numero di risorse. Ma, soprattutto, si tratterà di disporre la flotta nella maniera corretta, imparando a gestire al meglio tutte le diverse navi che la compongono. Il sistema di controllo è davvero eccezionale e, anche se all'apparenza potrebbe sembrare molto complesso, è in realtà semplicissimo da gestire e molto divertente. Per imparare davvero a controllare tutte le possibilità di questo gioco, potremo utilizzare il semplice e veloce Tutorial compreso nel demo. In questo modo potremo realmente comprendere tutte le possibilità dell'universo di *Homeworld: Cataclysm*!

CONTROLLI PRINCIPALI
MOUSE
Tasto SX - Per confermare l'azione
Tasto DX - Per ruotare la camera
Tasto SX + DX - Per attivare lo zoom
TASTIERA
M - Per azionare lo spostamento della nave
I - Per far ritirare la nave
K - Per azionare la funzione Kamikaze
Z - Per eseguire l'azione speciale
J - Per fare il salto nell'iperspazio
H - Per immagazzinare le risorse
F - Per centrare la visuale su una nave
B - Per costruire le navicelle
CTRL + R - Per riparare le navi
SPAZIO - Per attivare i sensori
da F2 a F4 - Per eseguire le tattiche
da F5 a F12 - Per disporsi nelle varie formazioni da battaglia

Il sistema di controllo delle nostre astronavi è davvero fantastico e molto semplice da usare.

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Grand Prix 3
No-One Lives Forever
Superbike 2001
Homeworld: Cataclysm
Hitman - Pagato Per Uccidere
Crimson Skies

SHAREWARE
Nibbles 3D II

UTILITY
DirectX7 0a
Paint Shop Pro 5 00 Evaluation
Acrobat Reader 4.05 in italiano
Classifica GMC
Promozione TIN.it
Aquari

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzione, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Infatti, scopriremo come portare a termine la prima parte dell'incredibile *Indiana Jones e la Macchina Infernale*!

ADD-ON
Counter-Strike 7.1
Ecco, per tutti gli appassionati di *Half-Life*, l'ultima versione del MOD *Counter-Strike*, in cui potremo impersonare un gruppo di terroristi o un gruppo d'intervento anti-Terroristi. Nella cartella di Multiplayer.it, nel CD dei demo di GMC, troveremo due nuove mappe per *Counter-Strike* ("Assault2k.zip" e "cs_shoothouse.zip").

PATCH
Half-Life - Ecco la patch versione 1101 per poter giocare a *Counter-Strike 7.1* La patch supporta la versione del gioco in

italiano e deve essere installata solo se la versione attuale di *Half-Life* non è la 1.1.0.0. In questo caso dobbiamo disinstallare e reinstallare il gioco da zero, avendo cura di cancellare la cartelle del gioco e mantenere, al limite, solo i file dei nostri salvataggi.

Septerra Core – Non potevamo regalare un gioco come *Septerra Core* e non includere l'ultima patch ufficiale del gioco. Per installarla, apriamo clicchiamo prima nello spazio "Patch" nel CD di GMC, poi sulla voce "Septerra Core". Copiamo il file "Septerra.exe" e incolliamo nella cartella dove abbiamo installato il gioco (se non l'abbiamo cambiata è C:\Programmi\Valkyrie Studios\Septerra Core). In questo modo aggiorneremo il gioco alla versione 1.02

UTILITY

Paint Shop Pro 5 Evaluation – Formidabile programma di grafica per PC. L'ideale per eseguire un sacco di operazioni grafiche per modificare, migliorare e gestire tutti i tipi di immagini. Perfetto per chi vuole incominciare, ottimo per chi è un maestro!

Acrobat Reader 4.05 in italiano – Il programma in grado di leggere i file in formato PDF

Aquari – Installando questo file, guadagneremo un bellissimo screen saver. Per poterlo utilizzare, selezioniamo il menu di Proprietà dello

A TUTTA BIRRA

SUPERBIKE 2001

MILESTONE/EA SPORTS

Pentium 266, 32 MB di RAM, 60 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D) con 4 MB di RAM

Arriva finalmente Superbike 2001, bellissimo gioco creato dal gruppo di sviluppatori italiani Milestone. La grande precisione e accuratezza della simulazione di gara è davvero incredibile. Un particolare su tutti: alla partenza, per esempio, saremo impegnati a non perdere il controllo della potente moto che guideremo, sapendo dosare la giusta dose di accelerazione e tenendola "bassa", spingendo col corpo. Potremo fare un Gran Premio di tre giri sul circuito di Hockenheim in Germania, a bordo della Yamaha pilotata da Noriyuki Haga. Avremo diversi avversari, capaci di metterci in difficoltà fin dalla prima curva. Oltretutto, non mancheranno le scorrettezze, come spintoni abbastanza decisi o tagli di curva molto cattivi e pericolosi. Purtroppo nel demo non potremo modificare la regolazione della moto, ma il divertimento non mancherà assolutamente. Grazie all'estrema precisione della simulazione in corsa, la moto si comporterà in modo sempre molto realistico e ci permetterà di gustarci davvero il senso di guida delle due ruote della formula Superbike. In gara potremo misurarci con campioni come Carl Fogarty o come Pierfrancesco Chili.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia SU – Per accelerare
Freccia GIÙ – Per frenare
Freccia SX/DX – Per curvare a SX/DX
I – Per salire di una marcia
K – Per scalare di una marcia
O – Per alzarsi sulla moto
L – Per abbassarsi sulla moto
CTRL DX – Per andare in contromano / Per guardare dietro
P – Per fare i gesti in gara
ESC – Per mettere in pausa

Un fotogramma fantastico di questo incredibile gioco di corse: otto moto in un fazzoletto di pista a 230 all'ora!

KILLER PER PASSIONE

HITMAN - PAGATO PER UCCIDERE

EIDOS INTERACTIVE

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 51 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D, OpenGL, Glide)

Ci sono un sacco di lavori divertenti al mondo. Alcuni ci consentono di guadagnare una montagna di soldi in poco tempo. Altri ci permettono di girare il mondo (in fretta e furia!), facendoci diventare dei "ricercati" da tutte le forze di sicurezza. Per riuscire ad avere tutto questo, in poco tempo, possiamo decidere di diventare un killer professionista.

In *Hitman – Pagato Per Uccidere*, ci divertiremo parecchio a cercare, di missione in missione, sempre una tattica migliore per riuscire a portare a termine il nostro lavoro: capire come muoversi, come infiltrarsi in una casa ben sorvegliata o riuscire ad attirare allo scoperto il nostro obiettivo principale. Il tutto, guarnito con una grande serie d'interessanti gadget che potremo utilizzare nel corso delle nostre missioni. L'Agenzia per cui lavoriamo ci contatterà regolarmente, fornendoci dettagli, foto e altre indicazioni, con cui preparare i nostri piani di battaglia.

Giocando al demo *Hitman – Pagato Per Uccidere*, ci renderemo conto di come in queste missioni sarà necessario trovare la falla nel sistema di sicurezza del nostro avversario, per poter colpire nel modo più silenzioso e invisibile possibile. Quindi, oltre all'impostazione tipica del gioco d'azione (inquadrature da dietro la testa del personaggio che guidiamo) *Hitman – Pagato Per Uccidere* ci propone una sfida in cui la tattica e la strategia saranno gli più importanti da affrontare per portare a termine le missioni con successo!

CONTROLLI PRINCIPALI

MOUSE
Movimento – Per spostare lo sguardo
Tasto SX – Per sparare / Per usare un oggetto
Tasto DX – Per vedere il menu / Per lasciar cadere un corpo / Per uscire dalla vista dei binoculari

TASTIERINO NUMERICO
5 – Per spostarsi in avanti
2 – Per indietreggiare
4/6 – Per girare a SX/DX
1/3 – Per spostarsi [illegible] SX/DX
7/9 – Per sporgersi a SX/DX
8 – Per correre
/ – Per passare alla modalità telecamera
INVIO – Per compiere un'azione
+ – Per muoversi silenziosamente
- – Per lasciare un oggetto
***** – Per azionare i binoculari

TASTIERA NORMALE
ESC – Per passare allo schermo delle opzioni
F1 – Per aprire il laptop
F2 – Per vedere lo status della missione
M – Per vedere la mappa
INS – Per liberare le mani
HOME – Per ricaricare l'arma
FINE – Per cambiare tipo di colpo (Singolo/Triplo/Automatico)
PG-SU – Per selezionare l'oggetto successivo
PS-GIÙ – Per selezionare l'oggetto precedente

NB: I comandi del demo sono doppi. È possibile giocare anche con un'altra configurazione. Cerchiamo nella cartella C:\Programmi\Eidos Interactive\IO Interactive\Hitman - Codename 47 Demonstration e selezioniamo i file chiamati "Hitman Numpad.pdf" e "Hitman WASD.pdf". Per poterli visualizzare, dobbiamo aver installato il programma Acrobat Reader 4.05, presente nella sezione Utility del CD di GMC.

Hitman – Pagato Per Uccidere molto divertente da giocare e graficamente incantevole!

Schermo e selezioniamo la voce "Screen saver". Nell'elenco troveremo anche "Fish", il nostro nuovo screen saver. Ricordiamoci di inserire come password la parola "TESTFISH".

Classifica – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer": i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre!
Quando premeremo il tasto "Invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a Internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

Promozione TIN.it – Oltre al nutrito numero di demo e patch, in questo numero troviamo anche la Promozione TIN.it, che ci permetterà di navigare gratuitamente su Internet.

NIBBLES 3D II
Una divertente versione 3D di un vecchio gioco da bar. Impersoniamo un verme in un giardino e dovremo raccogliere più mele possibili, cercando di eliminare il nostro verme avversario.

Benvenuto in ClubNet con Tin.it

Di seguito troveremo tutte le istruzioni che ci permetteranno di abbonarci subito a "ClubNet" di Tin.it.

PRIMA DI INCOMINCIARE, HAI TUTTO CIÒ CHE TI SERVE?

Requisiti tecnici minimi
- PC con processore Pentium o Macintosh con processore Power PC
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- Lettore CD-ROM
- Modem 28.800 analogico o collegamento ISDN
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 o MAC
- RAM 16 MB (minimo), 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)
- 30 MB di spazio libero su hard disk, scheda video VGA o superiore 256 colori

CARATTERISTICHE ABBONAMENTO CLUBNET

- Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kb

COSA BISOGNA FARE PER ABBONARSI A "CLUBNET"

1. INSTALLARE IL SOFTWARE ADATTO AL TUO SISTEMA OPERATIVO
Se utilizzi il sistema operativo Windows 95/98/NT 4.0, inserisci il CD ROM e fai doppio click sull'icona dell'Unità CD ROM, (accessibile da "Risorse del Computer" nei sistemi Windows) e successivamente doppio click sulla cartella "TIN". A questo punto fai doppio click sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio click sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "Attivazione abbonamento ClubNet". Oppure utilizza semplicemente il menu di navigazione del CD di Giochi per il Mio Computer.

2. EFFETTUARE LA REGISTRAZIONE.
Prima di procedere al collegamento assicurati che il modem sia stato correttamente configurato e che sia connesso a una linea telefonica.
Il costo della chiamata di registrazione da tutta Italia è pari a quello di una telefonata urbana.

Una volta collegato dovrai compilare l'apposito modulo che comparirà a video inserendo quando richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate di seguito.
Chiavi di accesso provvisorie

LOGIN C728B000
PASSWORD 50239030

Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
- una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
- una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.

STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica o per eventuali reinstallazioni future del software.

Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie allegate servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.

Se hai problemi di collegamento, ti consigliamo di consultare le informazioni necessarie dalla sezione "Importante", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet.

Se hai ancora difficoltà, non esitare a telefonare al Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza tecnica guidata.

SEPTERRA CORE

A causa di un imprevisto, il divertente *Death Trap Dungeon* salta al mese prossimo. Per ingannare il tempo nell'attesa, divertiamoci con *Septerra Core*, un bellissimo e divertente gioco di ruolo.

Septerra Core è un gioco di ruolo. Questo vuol dire che dovremo impersonare un personaggio, un nostro alter-ego virtuale, e guidarlo verso la gloria. Il nostro eroe, questa volta, è la bella Maya. Una ragazzina che vive in un mondo davvero particolare e fantastico. Il pianeta di *Septerra Core* è costituito da sette gusci, sette sfere concentriche di vario raggio e grandezza. La struttura del nostro mondo è poi completata da un asso trasversale a tutti e sette i gusci e dal "Core", centro di potenza di tutto il pianeta. La storia di Septerra è lunga e travagliata e, fin dall'inizio, inizieremo a scoprirla poco a poco insieme a una trama che rappresenta uno dei numerosi punti di forza del gioco.
Septerra Core ci intrigherà fin dall'inizio per due motivi: oltre alla ricerca dei tanti particolari di cui è costituita la storia del nostro pianeta, ci divertiremo tantissimo a costruire il nostro personaggio. Maya e i suoi compagni partiranno infatti da un livello base, a seconda del punto dell'avventura in cui li conosceremo. Grazie all'esperienza e all'oro accumulati, e riuscendo a vincere i combattimenti, potremo farli crescere e diventare sempre più forti. I personaggi avranno delle caratteristiche fisiche, magiche e tecniche. Oltre alla Forza, l'Agilità o la Velocità, incrementeremo anche la Rapidità di Fuoco con le armi e, ovviamente, la nostra capacità di usare le arti magiche donate dalle carte che raccoglieremo nel corso dell'avventura. Per diventare ancora più competitivi, oltre all'esperienza, potremo anche recarci nei negozi sparsi in tutto il pianeta, dove potremo comprare un sacco di oggetti d'ogni genere. Armature, nuovi motori energetici per le nostre armi e pozioni di cura per guarire anche tutto il nostro gruppo in un solo attimo. Questa particolarità ci permetterà di giocare sempre in maniera diversa, senza mai avere la sensazione di ripetere sempre le stesse operazioni.
Anche il sistema di gioco è molto divertente, intuitivo e originale. Ogni personaggio ha tre tacche di tempo di concentrazione per compiere un'azione. Quanto più si concentrerà, tanto più potente sarà il tipo d'attacco che potrà eseguire. Alla prima tacca avremo l'attacco semplice, alla seconda uno più forte e, magari un'abilità speciale (una cura o qualcos'altro, a seconda del personaggio) e alla terza un attacco davvero dirompente. Tanto più però ci concentreremo, tanti più colpi semplici riceveremo dai nostri avversari. Ciò ci costringerà a dover studiare una tattica d'attacco e di difesa veloce ed efficace, se non vorremo morire inutilmente.

OLTRE I CONFINI

Il mondo di *Septerra Core* nasconde diverse insidie, e ogni metro in più che faremo nel

Vincere un combattimento è sempre una bella soddisfazione!

REQUISITI DI SISTEMA

Septerra Core ha i seguenti requisiti minimi. Un Pentium 200 con 32 MB di RAM e una scheda SVGA con 4 MB di RAM bastano e avanzano. L'installazione richiederà dai 74 MB ai 553 MB di spazio libero sul nostro disco fisso, in base alla scelta che faremo prima dell'installazione. Per migliorare un poco le prestazioni del gioco, sarebbe meglio avere un Pentium 266 con 64 MB di RAM. Necessita l'installazione delle DirectX 7.0a.

MENU PRINCIPALE

Septerra Core ha un menu molto semplice e veloce. Ci sono solo quattro voci che ci permettono di accedere alle varie opzioni di gioco. La voce "New Game" serve per iniziare a giocare una nuova partita. La voce "Continue Game", invece, per poter rincominciare a giocare con una partita salvata. La voce "Options" serve per accedere alle opzioni di gioco, per modificare i vari parametri del gioco (audio e altro).
L'ultima voce, "Quit Game", serve per uscire dal gioco e tornare a Windows.

CONTROLLI

Septerra Core è un perfetto gioco di ruolo. La sua interfaccia è molto semplice e facile da imparare a usare. Il mouse sarà il nostro mezzo per compiere tutte le operazioni di gioco. Per accedere ai menu degli oggetti, infatti, basterà spostarsi sopra la barra blu sul fondo della schermata. Per spostare invece i nostri personaggi, basterà un clic del mouse nella direzione in cui vogliamo andare. La tastiera ci offrirà solo qualche piccolo aiuto supplementare.

TASTIERA

TAB – Per vedere la mappa (le zone gialle indicano le zone di passaggio tra una locazione e l'altra)
SHIFT SX – Per correre (tenere premuto)

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Septerra Core* dentro il lettore CD-ROM del nostro computer, dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD-ROM sia già nel lettore, andiamo in Risorse di Sistema, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto il computer avvierà l'installazione del gioco. Clicchiamo su "Next" per tre volte. Nella seconda schermata scegliamo il tipo di installazione che preferiamo. Potremo scegliere tra "Small" (1 MB soltanto!), "Medium" (74 MB), "Large" (461 MB) e "Complete" (553 MB). È preferibile scegliere tra "Large" e "Complete", sempre che il nostro disco fisso ce lo permetta. Nella seconda schermata, potremo decidere la cartella dove installare il gioco (lasciamo pure il percorso scelto dall'installazione, "C:\Programmi\Valkyrie Studios\Septerra Core").

Per disinstallare *Septerra Core*, dovremo cliccare su "Avvio", poi "Impostazioni", quindi su "Pannello di Controllo". Clicchiamo sull'icona "Installazione applicazioni" e, una volta apertasi la finestra, cerchiamo e selezioniamo la voce "Septerra Core". Selezioniamo, poi, "Aggiungi/Rimuovi". Si aprirà un'altra finestra, selezioniamo, oltre alla voce "Disinstalla il Gioco". Clicchiamo, quindi, su "Disinstalla" e avremo finito. Per ripulire il nostro disco fisso definitivamente, potremo anche cancellare la cartella in C:\Programmi\Valkyrie Studios.

PATCH CORRETTIVA!

Prima di giocare a *Septerra Core*, installiamo la patch presente sul CD dei demo!

IN PUNTA DI MOUSE

Il puntatore del mouse cambierà aspetto a seconda del tipo di operazioni che potremo effettuare sugli oggetti che compongono lo scenario dove siamo.

L'indicatore a forma di freccia serve per spostarsi nello scenario.

In questo caso la freccia con la clessidra, che appare durante i combattimenti, ci indica che non possiamo ancora fare nulla.

L'aspetto a forma di mano serve per indicarci che possiamo interagire con l'oggetto (prendere, usare o aprire).

Il fumetto indica che possiamo parlare con la persona con cui ha cambiato forma.

L'occhio serve per poter osservare un oggetto ed esaminarlo.

La forma a cancello serve per indicarci che possiamo passare a un'altra locazione.

La forma a sette cerchi indica che possiamo accedere alla mappa esterna del mondo.

IL MANUALE

Giochi per il Mio Computer, oltre al gioco completo *Septerra Core*, ci regala il manuale in italiano. Leggerlo ci permetterà di entrare subito nello spirito del gioco e di carpire fin dall'inizio qualche piccolo trucco. Il manuale si trova nella cartella "Manual" sul CD-ROM del gioco stesso. Per poterlo vedere e stamparlo, dovremo installare il programma in grado di leggerlo, Acrobat Reader, dal CD dei demo, quindi inserire il CD di Septerra Core, aprire la cartella "Manual" e poi cliccare sul file corrispondente al manuale.

corso dell'avventura ci avvicinerà a un altro pezzettino di verità riguardo alla storia del pianeta stesso. All'inizio del gioco saremo nella nostra città natale, un'oasi creata nel deserto quando eravamo ancora molto piccoli, ma fin dall'inizio ci renderemo conto che dovremo confrontarci con qualcosa di molto più grande di noi. Verremo coinvolti in un intrigo di proporzioni planetari e, ovviamente, dovremo essere in grado di uscirne vivi, salvando baracca e burattini con le nostre sole capacità.

Septerra Core nasconde un sacco di altre sorprese. Per esempio, viaggiando di guscio in guscio, nel nostro gruppo, compariranno personaggi sempre diversi e sempre più divertenti. Una delle trovate migliori dei programmatori è di aver studiato un carattere e un atteggiamento diverso per tutti i nostri compagni, in modo da costringerci a prestare attenzione anche a come formeremo la nostra squadra d'attacco. Oltre a un sacco di scenette comiche, come i robot che entrano in sciopero e chiedono di avere sia un sindacato sia un rappresentante, i nostri stessi personaggi, durante uno scontro con un avversario, potrebbero decidere d'iniziare a farsi i dispetti, ignorando i nostri ordini e perfino attaccarsi tra di loro! Ma *Septerra Core* non finisce qui. Avremo un intero mondo da scoprire, affrontando anche delle mini-missioni che si intrecceranno con la storia principale del gioco. Ben presto, con Maya & Soci, ci ritroveremo nel bel mezzo di un piano di conquista planetaria che saremo chiamati a sventare, affrontando anche semidei con manie di grandezza! *Septerra Core* non ci stancherà facilmente, anzi, ci metterà sempre più alla prova, costringendoci a cercare in ogni angolo delle locazioni, l'indicazione o l'oggetto che ci serve per portare a termine la nostra avventura. Anche un singolo bimbo o una vecchietta potrebbero darci l'informazione giusta al momento più opportuno!

A CACCIA DI EROI

Septerra Core ci offre tutto quello che vorremmo da un gioco di ruolo per computer. Lo stile grafico, in 3D isometrico, ci permette di gustarci appieno lo stile grafico e l'ottimo dettaglio dei personaggi, tutti caratterizzati, dalla testa ai piedi, in maniera differente. Il tutto, accompagnato da musiche ed effetti sonori azzeccatissimi, come pure le voci dei personaggi. Purtroppo, *Septerra Core* non è stato localizzato e quindi potremo giocarlo solo in inglese. Le parti testuali, in ogni modo, non saranno mai lunghissime e potremo sempre leggerle (e tradurle) tramite i comodi sottotitoli. Non ci resta che prende le nostre armi, aguzzare l'ingegno e prepararci a liberare Septerra dalle insidie che la stanno accerchiando!

GIOCHI COMPUTER

La perfetta caratterizzazione dei personaggi è curata in ogni dettaglio: vestiti, viso con più espressioni e tono della voce!